Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY | 07/2006 Ausgabe 111 € 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,70; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,70; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 6,20; Dänemark dkr 42,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-M

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

NEU!

NEUER LOOK UND ERSTMALS MIT DOPPEL-DVD IM HEFT:

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

E3-VIDEO
Über 100 Minuten
und weitere Highlights!

- Super Smash Bros. Brawl
- Zelda: Twilight Princess
- Super Mario Galaxy

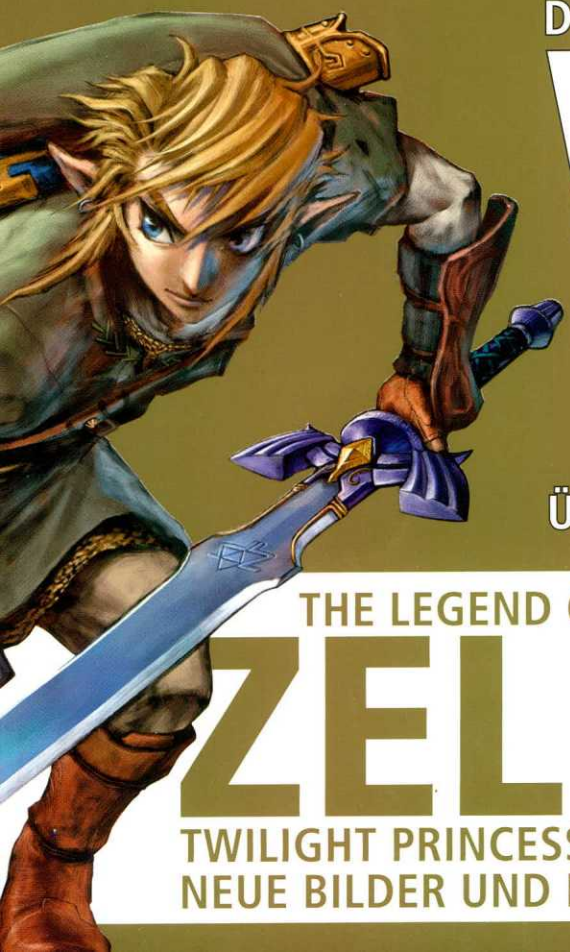
MEGATEST AUF 4 SEITEN:
New Super Mario Bros.

ÜBER 40 SEITEN E3 PUR:
Metroid Prime 3, Super Mario Galaxy, Red Steel, Yoshi's Island 2 und mehr!

DIE REVOLUTION IST DA UND HEISST:

Wii

ÜBER 20 SEITEN: ALLE INFOS, ALLE SPIELE!



THE LEGEND OF

ZELDA

TWILIGHT PRINCESS & PHANTOM HOURGLASS
NEUE BILDER UND EINDRÜCKE IM HEFT UND AUF DVD!

4 194373 904990 07

Wii genial: N-ZONE mit DVD!

Pünktlich zum E3-Showdown: N-ZONE rüstet auf!

Die spannendste N-ZONE des Jahres – so wird seit vielen, vielen Jahren die Ausgabe bezeichnet, die im Anschluss an die Electronic Entertainment Expo (kurz E3) in Los Angeles erscheint. Kein Wunder, denn keine andere N-ZONE bietet derart viele Neuvorstellungen und überraschende Nachrichten wie die E3-Nummer – doch das ist nicht der einzige Grund, wieso das vorliegende Heft besonders spannend ist ...

Der Showdown des Jahrzehnts

Auf der diesjährigen E3 (vom 10. bis 13. Mai im Convention Center in Los Angeles) kam es endlich zum lange erwarteten Showdown zwischen Microsoft, Nintendo und Sony. Microsoft glänzte mit den bislang erreichten Xbox-360-Absatzzahlen und spektakulären 2nd-Generation-Spielen, Nintendo mit innovativen Wii-Features und günstigem Preis, Sony mit grandioser Technik und exklusiven Lizenzen – sowie erstmals mit eindrucksvollen spielbaren PlayStation-3-Titeln. Wer letztendlich das Rennen machen wird, ist wahrlich offen. Alle drei Systeme haben ihren Reiz und echten Spielern kann man eigentlich nur empfehlen, dass sie sich mit allen Geräten mal befassen sollten.

Garantiert runderneuert: die N-ZONE des Jahrzehnts

Neues Design und überarbeitete Heftstruktur sind lediglich Randerscheinungen der größten Innovation seit der Magazin-Gründung im Jahre 1997. Ab sofort gibt es von uns die N-ZONE-Redaktionsgarantie – Unabhängigkeit, Ehrlichkeit und Kompetenz aus Liebe zum Spiel. Wir sind von keinem Hersteller abhängig und lassen uns nicht vorschreiben, was wir wann wie zu schreiben haben. Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft – so kann man stets erkennen, ob die Videos und Bilder wirklich dem tatsächlichen Spiel entstammen oder möglicherweise aus geschönten, nicht spielbaren Vorabversionen. Und zu guter Letzt dürfen unsere Leser auf die Kompetenz von Computec Media vertrauen. Wir haben seit 1991 über 10.000 Spiele getestet und veröffentlichen seit vielen Jahren als einziger Verlag Deutschlands mit N-ZONE, XBOX-ZONE und PLAYZONE Special-Interest-Titel für jedes relevante Videospielesystem. Und abschließend die möglicherweise wichtigste Neuerung für viele Leser: Ab sofort gibt es die N-ZONE monatlich mit DVD – zum Start bei der kompletten Auflage, ab der kommenden Ausgabe exklusiv im Abo für gerade mal einen Euro mehr, sprich für 4,30 pro Ausgabe. Das Beste: Sie erhalten im Rahmen des Plus-Abos, beginnend mit dieser Ausgabe, prall gefüllte Doppel-DVDs. Auf der einen Seite gibt es zu 100 % Nintendo-Videos, auf der Rückseite diesmal die E3-Show sowie ab der kommenden Ausgabe zusätzliche Videos zu den Themen PlayStation und Xbox (mehr dazu auf Seite 8). Ich würde mich freuen, wenn euch die neue N-ZONE gefällt! Schreibt mir einfach (hans.ippisch@n-zone.de), was ihr davon haltet!

Euer
Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Die E3 2006 in L.A. war dank Wii, PS3 und Xbox 360 bestens besucht. BILD: N-ZONE

In L.A. haben wir Wii ausführlich angespielt. Hier zockt Fabian Red Steel. BILD: N-ZONE

Fest: Nintendo präsentierte Zelda, Metroid, Mario und Super Smash Bros. BILD: NINTENDO

Welch hartes Arbeitslos für uns! Nur drei der zahlreichen E3-Babes. BILD: N-ZONE

INHALT 07/2006

NEWS

10 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

12 Die große N-ZONE-E3-Reportage
88 Flashback
16 Nintendo Wii – Alles zur Hardware

JEDEN MONAT

4, 79, 93 Abonnenten-Werbung
78 Hardware & Zubehör
96 Impressum
54 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
80 Leserbriefe
97 Nachspiel
84 Spieler-Forum
98 Vorschau
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Animal Crossing: Wild World	94
ATV Quad Fury	69
Baten Kaitos Origins	40
Diddy Kong Racing	51
Die wilden Fußballkerle: Entscheidung im Teufelstopf	71
Disaster: Day of Crisis	14
Donkey Kong Bongo Blast	42
Excite Truck	34
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	67, 71
Final Fantasy	52
Final Fantasy III	44
Golden Nugget Casino	69
Hotel Dusk: Room 215	45
Kim Possible: Kimmunicator	92
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	37, 52
Lost Magic	66
Lunar Knights	11
Magical Vacation	44
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	45
Medal of Honor: Rising Sun	93
Meine Tierpension	69
Metroid Prime 3: Corruption	28
New Super Mario Bros.	74
One Piece Grand Adventure	37
Panzer Tactics DS	10
Pokémon Diamond & Pearl	72
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	53
Pokémon Link!	92
Power Rangers: Space Patrol Delta	93
Project H.A.M.M.E.R.	15
Rayman Raving Rabbids	14
Super Mario Galaxy	24
Super Paper Mario	38
Super Princess Peach	92
Super Smash Bros. Brawl	30
Super Smash Bros. Melee	94
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	68
Texas Hold'em Poker	69
The Legend of Spyro: A New Beginning	36
The Legend of Zelda: The Minish Cap	94
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	48
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	18
Tierisch Wild	70
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	36
Wario Ware: Smooth Moves	35
Wii Sports	15
Yoshi's Island 2	46
X-Men: The Official Game	64, 68, 70

12 | E3-Messebericht

REPORTAGE: Brandheiße Infos von der größten Spiele-Messe der Welt

16 | Nintendo Wii

REPORTAGE: Alles zur Hardware: Das steckt in Nintendos Next-Gen-Konsole!

18 | The Legend of Zelda: Twilight Princess

VORSCHAU: Wir haben *Zelda* für Wii gespielt! Lest unseren Praxisbericht.

Super Mario Galaxy | 24

VORSCHAU: Geniale und innovative Rückkehr des Klempners für Wii!

Super Smash Bros. Brawl | 68

VORSCHAU: Erste Eindrücke der Fortsetzung der spaßigen Klopperei für Wii.

New Super Mario Bros. | 74

TEST: Die US-Version von Marios neuestem DS-Auftritt unter der Lupe

VORSCHAU

Game Boy

52 Final Fantasy
52 Lego Star Wars II
53 Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team

Nintendo DS

51 Diddy Kong Racing
44 Final Fantasy III
45 Hotel Dusk: Room 215
44 Magical Vacation
45 Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis
50 Starfox DS
48 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
46 Yoshi's Island 2

GameCube

40 Baten Kaitos Origins
42 Donkey Kong Bongo Blast
37 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
37 One Piece Grand Adventure
38 Super Paper Mario
36 The Legend of Spyro: A New Beginning
36 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Nintendo Wii

14 Disaster: Day of Crisis
34 Excite Truck
28 Metroid Prime 3: Corruption
15 Project H.A.M.M.E.R.
14 Rayman Raving Rabbids
32 Red Steel
24 Super Mario Galaxy
30 Super Smash Bros. Brawl
18 The Legend of Zelda: Twilight Princess
35 Wario Ware: Smooth Moves
15 Wii Sports

TEST

Game Boy

71 Die wilden Fußballkerle: Entscheidung im Teufelstopf
71 FIFA WM 2006
70 Tierisch Wild
70 X-Men: The Official Game

Nintendo DS

69 ATV Quad Frenzy
67 FIFA Fußball WM
69 Golden Nugget Casino
66 Lost Magic
69 Meine Tierpension
68 Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal
69 Texas Hold'em Poker
68 X-Men: The Official Game

GameCube

64 X-Men: The Official Game

TIPPS

Game Boy

93 Power Rangers: Space Patrol Delta
94 The Legend of Zelda: The Minish Cap

Nintendo DS

94 Animal Crossing
93 Kim Possible: Kimmunicator
92 Pokémon Link!
92 Super Princess Peach

GameCube

93 Medal of Honor: Rising Sun
94 Super Smash Bros. Melee

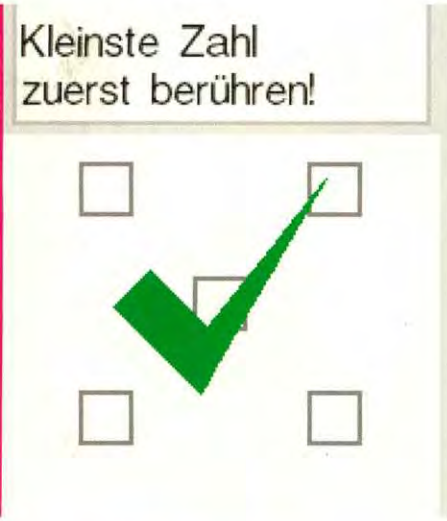
DVD INHALT 07/2006

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:

THEMA DES MONATS

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (DS)



VORSCHAU

Pokémon Ranger (DS)
Children of Mana (DS)
Phoenix Wright: Ace Attorney (DS)

TEST

Odama (GC)
FIFA Fußball WM 2006
Ice Age 2: Jetzt taut's (GC)
Metroid Prime: Hunters (DS)
Super Princess Peach (DS)
Tetris DS (DS)
Trauma Center: Under the Knife
Animal Crossing: Wild World (DS)
Pokémon Link! (DS)
Resident Evil: Deadly Silence (DS)
Final Fantasy IV Advance (GBA)
Tales of Phantasia (GBA)
Polarium Advance (GBA)

BONUS

Rayman Raving Rabidds (Wii)

SPIEL-TRAILER

The Ant Bully
New Super Mario Bros.
Red Steel
Castlevania: Portrait of Ruin
Death, Jr. and the Science Fair of Doom
Lunar Knights
Marvel Trading Card Game
My Frogger Toy Trials
Steel Horizon
Winx Club: The Quest for Codex
Xiaolin Showdown
The Grim Adventures of Billy & Mandy
Pirates of the Caribbean

FILM-TRAILER

Ab durch die Hecke
The Fast and the Furious: Tokyo Drift
Trennung mit Hindernissen
Ich, du und der Andere
Der tierisch verrückte Bauernhof
Flug 93

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (siehe Seite 4)!

SEITE 2:

DIE HIGHLIGHTS DER E3 2006 FÜR ALLE KONSOLEN:

NINTENDO

- Super Smash Bros. Brawl
- Metroid Prime 3: Corruption
- The Legend of Zelda: Twilight Princess
- Wii Sports
- Super Mario Galaxy
- Donkey Kong Bongo Blast
- Super Paper Mario
- Castlevania: Portrait of Ruin
- Yoshi's Island 2
- Big Brain Academy

u. v. m.

SONY

- Metal Gear Solid 4
- Final Fantasy XIII/ Final Fantasy Versus XIII
- Gran Turismo HD (Prototyp-Version)
- Heavenly Sword
- Eight Days
- Resistance: Fall of Man
- Genji 2
- Silent Hill Origins
- Juiced: Eliminator
- Monster Hunter Freedom
- Viewtiful Joe Red Hot Rumble

u. v. m.

MICROSOFT

- Halo 3
- Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde II
- Lost Planet
- NBA 2K7
- Forza Motorsport 2
- Alan Wake
- Fable 2
- Prey
- Saint's Row
- MotoGP 2006

u. v. m.

Ab der nächsten Ausgabe: Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

➥ Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD-Box mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
➥ Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
➥ Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH,
St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif,
Österreich; Tel: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: NINTENDO

ERHOFFT GENIAL
Die Wii-Software spielt sich tatsächlich so gut wie erhofft.

BILD: NINTENDO

MIT MAXIPILZ ZUM MAXISPASS
New Super Mario Bros. knüpft spielerisch an die früheren 2D-Teile an.

BILD: N-ZONE

N-ZONE JETZT MIT DVD!
Die DVD wird es zukünftig im Plus-Abo geben. Nähere Infos findet ihr auf Seite 4.

BILD: N-ZONE

FOUL-ES GAMEPLAY
Die Game-Boy-Version von *FIFA 06* lässt stark zu wünschen übrig.

BILD: SONY

IDEENKLAU
Der Sensor im PS3-Controller kommt uns irgendwie bekannt vor?!

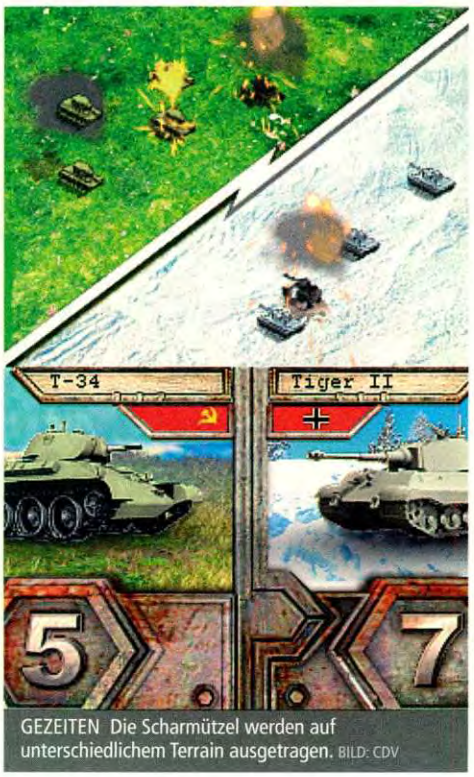
Panzer Tactics DS

Der Stylus wird zum Krisenstab: Weltkriegsgefechte mit Tiefgang!

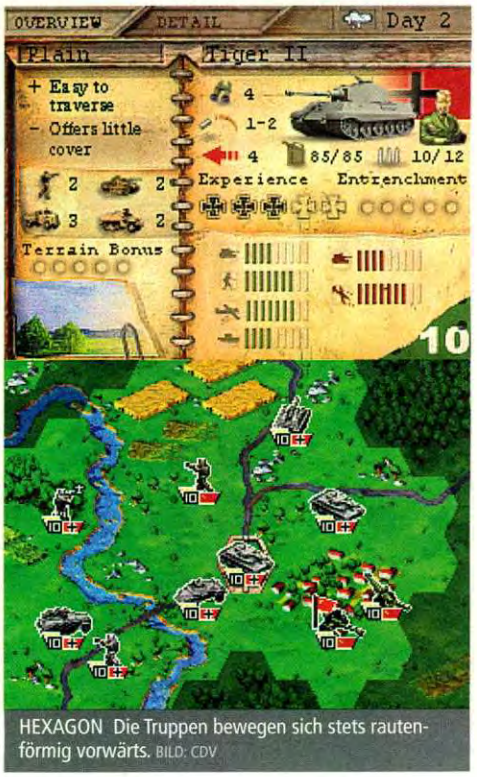
STRATEGIE | **Hersteller:** CDV, **Termin:** 4. Quartal, **Web:** www.cdv.de

Advance Wars in realistisch – so könnte man *Panzer Tactics DS* treffend beschreiben. Da Nintendos Manga-Truppen aber stets für gehaltvolle Strategieeinsätze bürgten, ist der Vergleich keineswegs negativ zu verstehen. Die rundenbasierten Weltkriegs-Scharmützel entstehen derzeit bei der Wiener Spieleschmiede Sproing und verlangen euch ein hohes Maß an taktischem Geschick ab. In dem WWII-Titel dirigiert ihr die drei Mächte Deutsche, Russen und Alliierte durch jeweils zehn Missionen. Eine Einsteigerhilfe führt dabei blutige Anfänger an der Hand, außerdem halten Sekundärziele Profis bei der Stange. Die 150 realistischen Land-, See- und Lufteinheiten blasen mit 20 verschiedenen Spezialattacken zum Angriff. Wer nach der umfangreichen Solokampagne noch nicht genug hat, darf auf 10 Multiplayer-Karten und 14 Terrains gegen bis zu vier Spieler antreten – sowohl mit einer Cartridge, als auch mit mehreren Modulen oder online per Wi-Fi-Connection. Wer einen Freund bei sich hat, aber keinen zweiten DS, entscheidet sich für eine schnelle Runde im Hot-Seat-Modus, wo der DS nach jedem Spielerzug weitergereicht wird. (**ck**)

VOLLE GARAGE Im fertigen Spiel wird man auf über 150 Einheiten zurück greifen können. BILD: CDV



GEZEITEN Die Scharmützel werden auf unterschiedlichem Terrain ausgetragen. BILD: CDV



HEXAGON Die Truppen bewegen sich stets rautenförmig vorwärts. BILD: CDV

Lunar Knights

Es werde Licht – jetzt auch ohne Solarsensor!

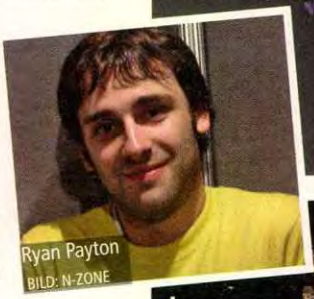
ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Konami, **Termin:** Winter **Web:** www.konami.com

Aus erster Hand: Der Entwickler Ryan Payton verrät erste Informationen zum offiziellen *Boktai*-Spin-off!

„Hi! Mein Name ist Ryan und ich arbeite gerade mit meinem Team an *Lunar Knights*. Wir wollten ein neues, spannendes DS-Spiel machen und bedienten uns bei der Story bei *Boktai*.

Viele Leser werden sich fragen, warum wir den Solarsensor nicht unterstützen. Nun, er war zwar cool, aber er schränkte den Spieler stark ein: So konnte man etwa nicht spielen, wenn man spät nach Hause kam und die Sonne nicht mehr schien. Deshalb haben wir das Wetter digitalisiert, sodass man jetzt überall und jederzeit spielen kann. Wir haben sogar einen schnellen Tag-Nacht-Zyklus integriert. *Lunar Knights* befindet sich seit letztem Sommer in Entwicklung und wird im Winter fertig sein – eine ziemlich lange Zeitspanne für ein DS-Spiel. Aber dafür werdet ihr überrascht sein, wie viele Features im Spiel stecken!" (**ck**)

FLIEGEND Die beiden Hauptcharaktere können jederzeit gewechselt werden. BILD: KONAMI



Ryan Payton
BILD: N-ZONE

RAUMPATROUILLE Shooter-Passagen bringen Abwechslung ins Spiel. BILD: KONAMI

Nintendo DS Lite

Plus: neue Nintendogs-Version im Juni

BILD: NINTENDO

HARDWARE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 23. Juni, **Web:** www.nintendo.de

Nintendo rüstet Outdoor-Spieler für den Sommer: Ab 23. Juni ist der DS Lite in Europa für knapp 149 Euro erhältlich. Neben einem deutlich helleren Bildschirm besticht der DS Lite mit einem griffigeren Stylus, einem kompakteren Gehäuse und einer schicken Glanzoberfläche. Zu haben ist das schmucke Handheld zunächst in den Farben Weiß und Schwarz. Bereits sieben Tage vor dem Lite-Launch kommt die *Nintendogs Dalmatiner*-Edition in die Läden: In dieser Variante stehen die schwarz gepunkteten Kläffer schon von Anfang an zur Auswahl – zusätzlich warten 19 weitere Rassen auf euch. Als weitere Sommer-Highlights hat Nintendo *Big Brain Academy* und *Electroplankton* für den 7. Juli bestätigt. (**ck**)

Shigeru Miyamoto
BILD: NINTENDO

NEWSTICKER

BILD: N-ZONE

DS-SCHOCKER Nintendo vertreibt das Rumble Pak ab sofort für 8 Euro über die Konsumentenberatung (01805/005 806). Der Rütteleffekt ist allerdings schwach und wird von einem lauten Summgeräusch begleitet. Unterstützt wird das Pak bislang von *Metroid Prime Hunters, Super Princess Peach* und *Mario & Luigi: Partners in Time*. Hinzu kommen demnächst *Metroid Prime Pinball, Custom Robo Arena* sowie *Mario Hoops 3 on 3*.

SATURN

MIT SATURN ZUR GC Vom 24. bis zum 27. August dürft ihr auf der Games Convention in Leipzig wieder Hand an die neuesten Spiele legen. In den Filialen von Saturn könnt ihr euch schon jetzt ein Ticket sichern. Die Tageskarte ist für 10 Euro (ermäßigt 7 Euro) zu haben, das Dauerticket kostet € 24,50.

007 IM DIENST VON ACTIVISION Nach *Liebesgrüße aus Moskau* von EA ermittelt James Bond ab September zunächst sieben Jahre lang für Activision.

IQ-PATE Jörg Pilawa ist Nintendos Werbepate für *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* (ab 9. Juni für den DS erhältlich). Damit tritt der Moderator und Talkmaster in die Fußstapfen von Philipp Lahm und Eva Padberg, die die Werbetrommel für *Mario Smash Football* und *Nintendogs* rührten.

GEWINNSPIEL

Mission: Kim Possible

Gemeinsam mit Buena Vista Games verlosen wir drei pralle *Kim Possible*-Fanpakete. In der coolen Umhängetasche sind ein T-Shirt, zwei DVDs sowie das aktuelle DS-Spiel *Kim Possible: Kimmunicator* enthalten. Beantwortet zur Teilnahme einfach die folgende Frage:

Wie heißt das Haustier von Ron Stoppable?

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96
Einsendeschluss ist der 5. Juli 2006

nzone 23 - Lösungswort - Name Anschrift
(z. B.: nzone 23 - Heinz - Martin Manski,
Pikastr. 63, 60314 Frankfurt)

SPIELPLATZ Auf einer Fläche von mehreren Fußballfeldern präsentierte Nintendo 27 Wii-Spiele. BILD: N-ZONE

Nintendo in Bewegung

Nintendo krempelt mit der Wii Remote die Spieleszene um.

AUTOR: CHRISTOPH HOLOWATY

Das Kodak Theatre am Hollywood Boulevard in Los Angeles ist immer gut für Sternstunden, zelebriert doch die Filmindustrie hier jedes Jahr die pompöse Oscarverleihung. Noch wegweisender für die Zukunft der Unterhaltung dürfte jedoch Nintendos lang erwartete Pressekonferenz im Vorfeld der E3 gewesen sein. Mehr als 3.000 Journalisten erlebten gleich zu Beginn einen wahren Paukenschlag: Im edlen Frack turnte unter dem frenetischen Beifall des Publikums Nintendos Spiele-Guru Shigeru Miyamoto auf der Bühne umher. Bewaffnet mit einer Wii Remote, dirigierte der sympathische Japaner auf der Großbildleinwand die virtuellen Symphoniker des Wii Music Orchestras, das klassische *Zelda*-Melodien aufspielte. Nach Miyamotos Dirigenteneinlage ließ Nintendo eine ganze Reihe an Spiele-Trailern vom Stapel. Was sich auf der Großbildleinwand abspielte, war durchweg bunt, spannend und nett anzusehen, doch es wird schnell klar, dass es bei Nintendo Wii um mehr als nur um Pixelpracht geht. Vor allem der innovative Controller ist wesentlicher Teil des neuen Spielerlebnisses, wie Nintendos US-Marketingchef Reggie Fils-Aime betont. „Was wir enthüllen, ist der nächste Quantensprung beim Spielen", meint der Amerikaner. „Spielen ist nicht mehr nur etwas für einige wenige, es ist für jeden. Das Wichtigste ist, dass es beim Spielen nicht nur darum geht, was man sieht, denn das, was man sieht, ist nicht immer das, was man auch bekommt. Beim nächsten Quantensprung geht es ums Spielen selbst, weil erst Spielen heißt Glauben." Was alles in der Wii Remote steckt, zeigt Nintendo anhand von *Zelda: Twilight Princess*. Mit dem kabellosen Controller ist es viel einfacher als mit einem herkömmlichen Pad, Zeldas Ziele beim Bogenschuss per Pointer anzuvisieren. Zudem werden über den in der Wii Remote eingebauten Lautsprecher und mit der Rumble-Funktion das Spannen des Bogens und schließlich der Abschuss des Pfeils so eindringlich dargestellt, dass man mit dem Spiel zu verschmelzen scheint. „Wir müssen jetzt nicht nur die

AUFSCHLAG Nintendo-Chef Satoru Iwata und Shigeru Miyamoto zeigten Wii-Tennis vom Feinsten. BILD: N-ZONE

Kräftemessen vor der E3

Traditionell fand vor der E3 natürlich nicht nur die Konferenz von Nintendo, sondern auch die von Microsoft und Sony statt. Beide protzten dabei mehr mit Grafik als mit echten Spiele-Innovationen.

Der bereits seit der ersten E3 im Jahr 1995 stattfindende Schlagabtausch der drei Konsolenhersteller ging auch in diesem Jahr unvermindert weiter. Statt der Microsoft-Chefs stieg im Mann's Chinese Theatre Cliff Blezinski von Epic Games auf die Bühne und führte den ersten Level des spektakulären Shooters *Gears of War* für die Xbox 360 vor. Auch die anderen Spiele-Trailer boten Pixelpracht allererster Güte. Dennoch: Von neuen Spielideen war trotz aller technischen Highlights auf der Xbox 360 wenig zu sehen. Bei Sony waren die ersten Spiele für die je nach Ausstattung zwischen 499 und 599 Euro teure PlayStation 3 bereits am Messestand spielbar, aber lediglich der Alien-Shooter *Resistance*, das Hack & Slay *Genji* und das Arena-Prügelspiel *Heavenly Sword* konnten gefallen. Hardwareseitig hat Nintendo dagegen den PlayStation-Machern offenbar kräftig eingeheizt. Statt des bumerangförmigen PS3-Controllers, der im letzten Jahr vorgestellt wurde, soll nun doch ein Standard-PS2-Controller geliefert werden. Dieser hat zwar auch Bewegungssensoren, ganz so gut wie die Kollegen von Nintendo scheint Sony das Spiel aus dem Handgelenk jedoch nicht zu verstehen. Der PS3-Controller hat nämlich im Gegensatz zur Wii Remote weder einen integrierten Lautsprecher noch eine Rumble-Funktion ...

FLAUE PS3 Die ersten PS3-Spiele waren teils nett anzusehen, aber nur bedingt spektakulär. BILD: N-ZONE

360 GRAD Bei Microsoft gab es reichlich Pixelpracht zu bestaunen, aber wenig neue Spielideen. BILD: N-ZONE

VOLLES HAUS Mehr als 3.000 Journalisten strömten zur Pressekonferenz ins Kodak Theatre. BILD: N-ZONE

WARTESCHLANGEN Zelda Phantom Hourglass war eines der beliebtesten DS-Spiele. BILD: N-ZONE

Spieler ansprechen, sondern auch zwei verschiedene Arten von Verbrauchern: jene, die einmal gespielt, aber das Interesse verloren haben, und jene, die noch nie gespielt haben", begründet Nintendos President Satoru Iwata das neue Controller-Konzept. „Die Spiele-Industrie hat immer versucht, sich in die gleiche Richtung fortzuentwickeln, also noch komplexer und großartiger zu werden. Aber solche Spiele werden nie Leute erreichen, die nie oder nicht mehr spielen." Wie eingängig die Bedienung des Nintendo Wii ist, konnte ein AOL-Gewinner auf der Bühne testen. Der Amerikaner durfte als erster Spieler Hand an die Wii Remote legen und konnte durch die intuitive Bedienung auf Anhieb bei einem Tennismatch mit Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata und Reggie Fils-Aime mithalten. Dass Wii noch in diesem Jahr kommt, ist klar – absichtlich ließ man den Preis aber noch offen. Auf der Messe wurde der Wii hinter verschlossenen Türen gezeigt; die Warteschlange wickelte sich zeitweise fast zweifach um den riesigen Nintendo-Stand. Bis zu fünf Stunden (!) mussten sich etliche Besucher gedulden, bis sie endlich selbst durch die finsteren Sci-Fi-Gänge von *Metroid Prime* schleichen oder auf dem virtuellen Tennisplatz zum Top Spin ausholen durften. ■

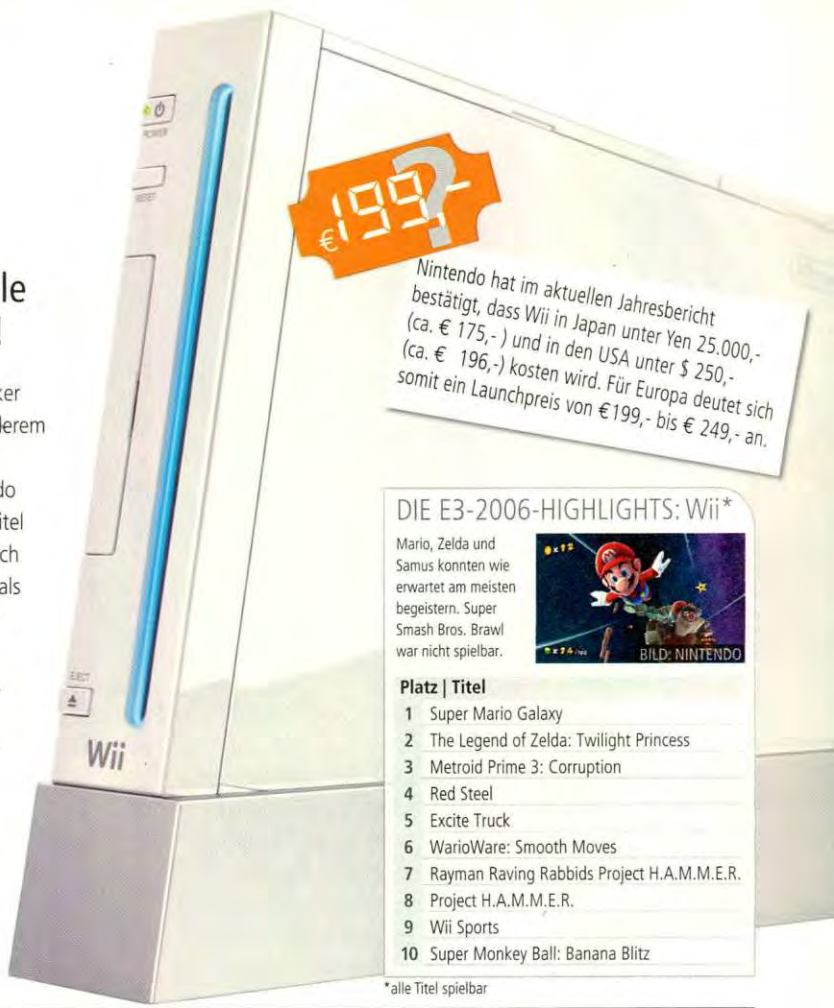
STARGAST Steven Spielberg besuchte Nintendo wegen des Wii. BILD: N-ZONE

Die Wii-Hits

Gameplay-Revolution in L.A.: Diese Spiele sorgten für meterlange Warteschlangen!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Das Aufsehen war groß, als Nintendo am Abend des 27. April (leider kurz nach Drucklegung der letzten N-ZONE) den finalen Namen der neuen Konsole präsentierte. Aus Revolution wurde Wii – Fans und Journalisten zeigten sich gleichermaßen überrascht. Die beiden „i" symbolisieren im Schriftbild den Controller sowie zwei Menschen, die sich im Spiel begegnen. Nintendo rechtfertigt die kuriose Namenstaufe damit, dass keine Abkürzungen mehr – wie bei „Game Boy Advance" (GBA) – notwendig seien und der Name in aller Welt gleich ausgesprochen werde. Auch die Bedeutung soll sich allen Menschen erschließen: Wii steht für Wir – schließlich sollen alle Spaß mit der neuen Konsole haben! Die Kritiker von Nintendos etwas anderem Next-Generation-Auftritt verstummten, als Nintendo auf der E3 27 spielbare Titel präsentierte, die tatsächlich sowohl Hardcore-Zocker als auch Gelegenheitsspieler begeisterten. Lest auf den folgenden 22 Seiten, warum die Besucher teilweise mehr als drei Stunden Wartezeit in Kauf nahmen, um sich vom neuartigen Spielgefühl und dem bahnbrechenden Controller-Gespann faszinieren zu lassen.



Nintendo hat im aktuellen Jahresbericht bestätigt, dass Wii in Japan unter Yen 25.000,- (ca. € 175,-) und in den USA unter $ 250,- (ca. € 196,-) kosten wird. Für Europa deutet sich somit ein Launchpreis von €199,- bis € 249,- an.

DIE E3-2006-HIGHLIGHTS: Wii*

Mario, Zelda und Samus konnten wie erwartet am meisten begeistern. Super Smash Bros. Brawl war nicht spielbar.

BILD: NINTENDO

Platz	Titel
1	Super Mario Galaxy
2	The Legend of Zelda: Twilight Princess
3	Metroid Prime 3: Corruption
4	Red Steel
5	Excite Truck
6	WarioWare: Smooth Moves
7	Rayman Raving Rabbids Project H.A.M.M.E.R.
8	Project H.A.M.M.E.R.
9	Wii Sports
10	Super Monkey Ball: Banana Blitz

*alle Titel spielbar

Rayman Raving Rabbids

Wie wär's mit einem Job als Zoo-Dompteur?

JUMP & RUN | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

In Michel Ancels neuer *Rayman*-Episode zähmt der Held ohne Gliedmaßen wilde Tiere, um sich deren Eigenheiten zunutze zu machen – und das alles nur, weil eine wilde Karnickelhorde randaliert! Mit dem Nunchuk und der Wii Remote gebt ihr den Hasen eins auf die Löffel, wirbelt Gegner wie an einem Lasso durch die Luft oder rennt über Tümpel hinweg, indem ihr beide Controllerhälften rasch auf und ab bewegt. Detail am Rande: *Raving Rabbids* wird in erster Linie für Wii entwickelt und dann auf die anderen Systeme umgesetzt. **(ck)**

KAMPFSAU OHNE GLIEDMASSEN Rayman wird der Karnickelplage nur durch den Einsatz abgedrehter Fähigkeiten Herr. BILD: UBISOFT

Disaster: Day of Crisis

Für die Erde ist es fünf vor zwölf …

ACTION | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Das realistischste Wii-Spiel der Messe kommt von Monolith und wurde lediglich als Video präsentiert. *Disaster: Day of Crisis* verspricht eine authentische Physik-Engine, mit der das Weltuntergangsszenario rund um den Elitekämpfer Ray perfekt dargestellt wird. In den Rennspielabschnitten entkommt ihr einer anrückenden Lavamasse, in den Actionpassagen schützt ihr euch während eines Erdbebens gegen einstürzende Hochhäuser oder schwimmt in einem Sturmflut-Level um euer Leben. **(ck)**

VIDEO Disaster von den Monolith Studios wurde nur als Trailer gezeigt. BILD: NINTENDO

APOKALYPSE Das Katastrophenszenario erinnert uns an The Day after Tomorrow. Monster-Wellen und Erdbeben gehören zum Setting. BILD: NINTENDO

Wii Sports

EINSCHÄTZUNG: ★★★½

Keine Chance für Couch-Potatoes!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Erscheint im 4. Quartal

Eine Medaille für komplexes Spieldesign gewinnt Nintendo mit *Wii Sports* sicherlich nicht. Dafür richtet sich die Minispielsammlung mit den Disziplinen Tennis, Golf und Baseball an Menschen, die mit Videospielen bislang wenig anfangen konnten. Beim Tennis werden die vier Spieler komplett vom Computer gesteuert. Ihr haltet die Wii Remote wie einen Schläger und könnt je nach Bewegungsrichtung Vorhand oder Rückhand schlagen und Volleys, Lobs, Slices sowie Topspins vollführen. Baseball ist für zwei Spieler konzipiert, während sich Golf an Solospieler richtet. Die Steuerung der Spiele ist äußerst simpel und bietet nur wenig Spieltiefe. Weitere *Wii Sports*-Spiele sind offenbar geplant. **(ck)**

PLAYMOBIL? Die Figuren sind äußerst minimalistisch gestaltet. BILD: NINTENDO

EINLOCHEN Alle Disziplinen – im Bild Golf – spielt man per Wii Remote. BILD: NINTENDO

Project H.A.M.M.E.R.

EINSCHÄTZUNG: ★★★½

Hammer-Wortwitz: Hör mal, was da hämmert!

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Nicht bekannt

Die Entwickler von *Metroid Prime Hunters*, NST, versorgen Wii mit einem reinrassigen Actionprügler: Mit dem Analogstick lenkt ihr menschenähnliche Kampfmaschinen durch belebte Städte der USA und richtet per Nunchuk gewaltigen Schaden an: Schwingt ihr diesen nach links oder rechts, räumt ihr Feinde aus dem Weg, die sich im Radius eures Hünen befinden. Mit einer Zurück-und-vor-Bewegung verleiht ihr eurem Metallgerät zusätzlichen Schub. Die Steuerung benötigt unserer Meinung nach aber noch etwas Feinschliff. **(ck)**

SLEDGE HAMMER Mit dem Nunchuk stiftet ihr in US-Städten Unruhe. BILD: NINTENDO

Alle Wii-Spiele im Überblick*

Folgende Spiele wurden mit genauem Titel bestätigt:

TITEL	HERSTELLER
Avatar: The Last Airbender	THQ
Bokujo Monogatari	Marvelous Interactive
Bomberman Land	Hudson Soft
Bust-A-Move Revolution	Majesco
Call of Duty 3	Activision
Cooking Mama: Cooking with International Fr.	Taito
Digimon	Namco/Bandai
Disaster: Day of Crisis	Nintendo
Disney's Cars – Autos wie wir	THQ
Disney's Himmel und Huhn: Ace in Action	Buena Vista Games
Disney's Meet the Robinsons	Buena Vista Games
Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi 2	Atari
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and...	Square Enix
Elebits	Konami
Excite Truck	Nintendo
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Square Enix
Final Furlong	Namco/Bandai
Fire Emblem	Nintendo
Happy Feet	Midway Games
Harvest Moon	Natsume
Heroes	Marvelous Interactive
Jawa	Spike
Kawa No Nushitsuri	Marvelous Interactive
Let's go by train!	Taito
Madden NFL '07	Electronic Arts
Marvel: Ultimate Alliance	Activision
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts
Metal Slug Anthology	SNK
Metroid® Prime 3: Corruption	Nintendo
Mobile Suit Gundam	Namco/Bandai
Mr. D. Goes to Town	Mastiff
Necro-Nesia	Spike
One Piece Unlimited Adventure	Namco/Bandai
Open Season	Ubisoft
Project H.A.M.M.E.R.	Nintendo
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft
Red Steel	Ubisoft
Resident Evil	Capcom
SAN-X All-star Revolution	MTO
SD Gundam G Breaker	Namco/Bandai
Sengoku Action	Koei
SIMPLE-Serie	D3Publisher
Sonic: Wild Fire	SEGA
SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ
Super Mario Galaxy	Nintendo
Super Monkey Ball: Banana Blitz	SEGA
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo
Super Swing Golf Pangya	Tecmo
The Ant Bully	Midway Games
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
Trauma Center: Second Opinion	Atlus
Turn IT around!	Taito
WarioWare: Smooth Moves	Nintendo
Wii Sports	Nintendo

Folgende Hersteller kündigten außerdem Wii-Titel an:

AQ Interactive	Box-Actionspiel
Banpresto	Familien-Actionspiel
D3	Actionspiel
Eidos	Unbekanntes Spiel
Epoch	Unbekanntes Spiel
From Software	Actionspiel
Genki	Unbekanntes Spiel
Hudson Soft	Flugspiel
Jaleco	Unbekanntes Spiel
Konami	Fußballspiel
Marvelous Interactive	Simulation
Milestone	Actionspiel, Vertikal-Shooter
MTO	Actionspiel
Namco/Bandai	Actionspiel, Rollenspiel, unbekanntes Spiel
The Game Factory	Unbekanntes Spiel
Tomy	Actionspiel, Kampf-Actionspiel
Vivendi Games	Unbekanntes Spiel
Warner Bros. Interactive Entertainment	Unbekanntes Spiel

*ohne Gewähr

Alles zur Wii-Hardware

Mit Hardware-Innovation zu neuen Spielspaß-Höhen! Wir werfen einen Blick auf das Innere von Wii.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Nintendo stellte auf der E3 eine Konsole vor, die zwar hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit nicht mit PS3 und Xbox 360 mithalten konnte – doch auch Wii hat einiges unter der Haube. Wir beleuchten die Hardware-Fakten, befragten einen Experten und sagen euch, welche Software voraussichtlich zum Launch in den Läden steht! ■

Spiele am Tag X

Die beste Hardware taugt nichts ohne ebenbürtige Software. Diese Titel wurden zum Wii-Launch (oder wenige Tage danach) bestätigt:

Disney's Cars – Autos wie wir (THQ)
Madden NFL '07 (Electronic Arts)
Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)
Rayman: Raving Rabbids (Ubisoft)
Red Steel (Ubisoft)
SpongeBob: Kreatur der Krossen Krabbe (THQ)
Super Monkey Ball: Banana Blitz (SEGA)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
Tony Hawk's Downhill Jam (Activision)
Trauma Center: Second Opinion (Atlus)
WarioWare: Smooth Moves (Nintendo)
Wii Sports (Nintendo)

VERZÖGERUNG Entgegen aller Erwartungen erscheint Super Smash Bros. Brawl erst 2007. BILD: NINTENDO

Die Konsole, die nie schläft

Dank „Wii Connect 24" ist eure Konsole weiterhin online, auch wenn ihr sie längst ausgeschaltet habt.

Auf der E3 enthüllte Nintendo ein weiteres Wii-Geheimnis: Dank Wii Connect 24 zieht die Konsole auch im Stand-by-Zustand Daten aus dem Internet. Damit können euch eure Freunde selbst dann in *Animal Crossing* besuchen, wenn ihr das System abgeschaltet habt. Klinkt ihr euch nach einer Spielpause wieder online ein, findet ihr beispielsweise neue Briefe in eurem Postfach. Voraussetzung dafür ist lediglich eine aktive DSL-Leitung. Künftig könnte man Wii Connect 24 auch für Patches oder aktualisierte Spielerdaten nutzen. In einem Strategiespiel könnte es möglich sein, dass der Gegner seine Einheiten neu positioniert, während ihr schlaft. Satoru Iwata bezeichnete Wii deshalb als „die Konsole, die nie schläft".

BEISPIEL 1: Freunde können euch auch im Stand-by-Zustand besuchen. BILD: NINTENDO

BEISPIEL 2: In einer Sportsimulation werden Spielerdaten aktualisiert. BILD: N-ZONE

INTERVIEW | Scott Hedrick, Opera

Surfvergnügen auf Wii

Scott Hedrick von Opera über den neuen Nintendo-Internetbrowser

Wie wird Opera die Wii Remote unterstützen?
SCOTT HEDRICK: Die Wii Remote wird ein wesentliches Element zur Web-Navigation sein. Wir machen vollständigen Gebrauch der Wii-Features und versprechen ein einmaliges Surf-Erlebnis.

Wird der Browser direkt zum Start erhältlich sein?
SCOTT HEDRICK: Ja, Opera für Wii wird vom ersten Tag an verfügbar sein. Man braucht den Browser nicht separat zu kaufen, wie es bei der Opera-Version für den DS der Fall ist. Wie die Software vertrieben wird, will Nintendo noch nicht verraten.

Wie gibt man Web-Adressen ein?
SCOTT HEDRICK: Für Geräte, an die keine Tastatur angeschlossen ist, wird normalerweise eine Bildschirm-Tastatur verwendet, um URLs einzugeben.

Opera wird auch für DS erscheinen. Welche Beschränkungen gibt es hier?
SCOTT HEDRICK: Wir werden konkrete Details im Juli veröffentlichen. Die Nintendo-DS-Version wird jedoch kein Java und Flash unterstützen.

INTERVIEW

Expertenmeinung

Frank Stöwer, Redakteur bei PC Games Hardware, hat die voraussichtlich finalen Hardware-Fakten kommentiert:

STEUERUNG:
„Was Nintendos Konsole im Vergleich zur Konkurrenz zu etwas Besonderem macht, ist der innovative Controller mit der schnurlosen Bluetooth-Technologie. Die so genannte Wii Remote reagiert auf physikalische Bewegungen und garantiert ein interaktives Spielerlebnis, bei dem man die Couch durchaus auch mal verlassen muss."

KONNEKTIVITÄT:
„Hier fällt der Vergleich mit der Xbox 360 und der PS3 gar nicht mal schlecht aus. Zur Verfügung stehen zwei USB-2.0-Ports und ein Ethernet-Anschluss für eine verdrahtete sowie drahtlose Verbindung mit dem Internet (IEEE802.1b/g; Wi-Fi). Die Xbox 360 ist zwar mit drei USB-2.0-Anschlüssen ausgestattet, dafür besitzt Nintendos Konsole einen Slot für SD-Karten, mit denen man den internen, 512 MByte großen Flash-Speicher erweitern kann."

TECHNIK:
„Im Technik-Check fällt Wii hinter Microsofts und Sonys Konsolen der nächsten Generation zurück. Die CPU (Codename: Broadway) taktet aktuellen Angaben zufolge nur mit 729 MHz. Zum Vergleich: Bereits die Xbox besaß einen CPU-Takt von 733 MHz, die Xbox 360 verfügt über einen IBM-Power-Prozessor mit drei Kernen, die mit 3,2 GHz takten. Wenn es um das Rendern von Pixeln und um die Darstellung von Polygonen geht, bewegt sich Wii auf dem Niveau der Xbox. Der verbaute Hollywood-Grafikchip hat einen Kerntakt von 243 MHz, der Texturspeicher beträgt drei MByte. Mit 500-MHz-GPU-Takt und 10 MByte Grafik-Cache hat da beispielsweise die Xbox 360 mehr zu bieten und erlaubt wie die PS3 HD-Gaming in einer maximalen Auflösung von 1.080i. Dafür ist Wii mit einem erwarteten Verkaufspreis von ca. 200 Euro deutlich billiger. Außerdem scheint – wie bei Nintendo üblich – bei der Entwicklung nicht eine Top-Technik, sondern Spielspaß Priorität zu haben. Das belegt die wegweisende Spielsteuerung via Wii Remote."

WEITERE HARDWARE-SPEZIFIKATIONEN:
Termin: 4. Quartal 2006 (Japan, USA, Europa)
GameCube-Anschlüsse: 4 Controller, 2 Memory Cards
Video-Anschlüsse: AV-Multi-Output-Port (Component, Composite oder S-Video)
Farben: Nicht bekannt
Voraussichtlicher Lieferumfang: Wii, Wii Remote, Nunchuk, Vertikalständer
Preis: Nintendo hat bestätigt, dass die Konsole in Japan weniger als 25.000 Yen (ca. 175 Euro) kosten wird.

Das Hardware-Gesamtpaket

Mit dem Zapper und dem Classic Controller hat Nintendo auf der E3 neues Zubehör angekündigt. Und so funktionieren alle Teile:

(1) WII REMOTE: Die Wii Remote erkennt eure Bewegungen und verfügt über eine eingebaute Rumble-Funktion. Nintendo hat die Vorderseite geringfügig verändert: Aus den Select- und Start-Tasten wurden - und +, die a- und b-Buttons benannte man in 1 und 2 um. Den rechteckigen Power-Knopf hat Nintendo durch eine runde Taste ersetzt. Neu ist der Lautsprecher: So hört ihr etwa beim Spielen von *Zelda: Twilight Princess* Schwertgeräusche oder Ballschlag-Sounds, wenn ihr Wii Sports zockt. Mit „Home" gelangt ihr offensichtlich zum Hauptmenü zurück. Ergänzend zur A-Taste auf der Vorderseite findet sich der B-Trigger hinten. Dort ist auch eine Abdeckung für Batterien oder ein Akku-Pack angebracht.

(2) NUNCHUK: Dieses Controller-Teil besteht aus einem Analogstick, C- und Z-Tasten (an der Rückseite) und wird per Kabel an die Wii Remote angeschlossen. Auch der Nunchuk verfügt über einen Erkennungssensor.

(3) ZAPPER: Der Zapper erscheint als optionales Zubehör und ist in erster Linie für Ego-Shooter gedacht: Ihr steckt die Wii Remote in den dafür vorgesehenen Schacht und verfügt zusätzlich über einen Analogstick und einen Trigger, die fest im Zapper verbaut sind.

(4) DISCS: Das Einzugslaufwerk spielt Wii-Discs (12 cm, DVD-Größe) und GameCube-Discs (8 cm) ab.

(5) CLASSIC-CONTROLLER: Auf der japanischen Nintendo-Homepage erschien pünktlich zum Start der Messe ein Foto des Classic Controllers. Die Form erinnert stark an den legendären SNES, bietet aber neben dem Steuerkreuz noch zwei analoge Pads, wie sie vom PlayStation-Controller bekannt sind. Mit dem Classic Controller können neben den Virtual-Console-Spielen angeblich auch GC-Spiele auf Wii gesteuert werden. Über den Preis des schmucken Pads schweigt sich Nintendo aus.

(6) SENSORLEISTE: Die Sensoren dienen der Bewegungserkennung und werden direkt auf oder vor dem Fernseher platziert. Angeschlossen werden sie per Kabel an der Rückseite der Konsole.

Fakten

- Das erste Zelda, das pünktlich zum Konsolenstart eines neuen Nintendo-Systems erscheint
- Unterstützt die innovativen Eigenschaften des Wii-Controllers
- Es wird ein Wiedersehen mit zahlreichen, aus anderen Zelda-Titeln bekannten Elementen geben.
- Erscheint ebenfalls für Nintendos GameCube
- Auf der E3 waren zwei Demo-Levels spielbar, allerdings nur für Wii

The Legend of Zelda
Twilight Princess

Auf zu neuen Gameplay-Ufern: Wir schildern euch unsere E3-Eindrücke von einem der beeindruckendsten Titel für Nintendos neue Konsole!

AUTOR: MARIUS WALLAT / FABIAN SLUGA

Nintendo hatte die wohl beste E3 seit Jahren und kündigte bereits zum Start von Wii zwei absolute Hämmer an: *Metroid Prime 3: Corruption* sowie *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Um dem Aufschrei zahlreicher Nintendo-Fans prophylaktisch entgegenzuwirken: Wie bereits angekündigt, wird Nintendo zwei Versionen des Spiels ausliefern. Sowohl eine Wii-Variante als auch eine GameCube-Version werden also gleichzeitig den Weg in den Handel finden. Somit ist das neue *Zelda* der erste Teil der Serie, der zu einem Konsolenstart und darüber hinaus gleichzeitig für zwei verschiedene Systeme erscheint. Natürlich macht *The Legend of Zelda: Twilight Princess* für Wii speziellen Gebrauch von den einzigartigen Fähigkeiten des Controllers, was ein nicht zu unterschätzender Vorteil gegenüber der GameCube-Fassung sein dürfte. Spielbar war *Zelda* auf der E3 allerdings nur für Wii, doch was Nintendo präsentierte, sah mehr als vielversprechend aus und machte definitiv Lust auf mehr! Wir haben uns für euch durch die komplette E3-Demo gespielt.

ZURÜCK ZU DEN GORONEN

Zu Beginn der Demo kann man sich für einen von zwei Abschnitten entscheiden: Ein Dungeon- und ein Angel-Level stehen zur Wahl. Ersterer beginnt bereits kurz

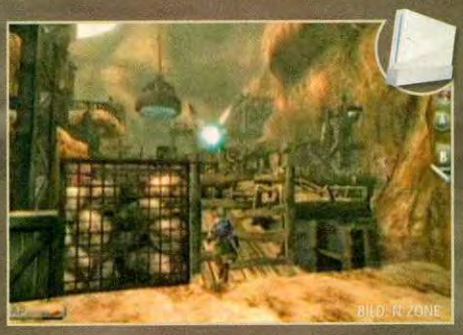
BUMERANG Das Wurfgeschoss wird mit einer Richtungstaste angewählt. BILD: N-ZONE

LINK NIMMT MASS Pfeil und Bogen sind noch immer unverzichtbare Fernwaffen! BILD: N-ZONE

» Spielt den vielleicht aufregendsten Bosskampf der Zelda-Geschichte! «

GameCube und Wii im Vergleich

E3 2005 *The Legend of Zelda: Twilight Princess* wurde letztes Jahr für den GameCube vorgestellt – hier spielten Reitpassagen eine große Rolle.



E3 2006 Die Optik wurde überarbeitet und erstmals werden konkrete Gameplay-Infos preisgegeben. Einen großen Unterschied gibt es aber nicht.

Leider wurde auf der E3 nur die Wii-Fassung von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* präsentiert, es wird aber ebenfalls eine GameCube-Variante geben, die zeitgleich in den Verkauf geht. Da keine auch nur annähernd Wii-ähnliche Steuereinheit für den GameCube erhältlich ist, wird der Titel mit dem konventionellen Cube-Controller zu spielen sein. Inhaltlich dürften sich die beiden Versionen weitestgehend gleichen, Wii wird in einigen Punkten (z. B. Grafik) aber die Nase ein Stückchen vorn haben.

vor dem eigentlichen Dungeon, bei dem es sich um die Goronen-Minen handelt, unter freiem Himmel. Ihr dirigiert Link mit dem Analog-Stick des Nunchuks über einen felsigen Untergrund, rechts und links türmen sich die Berge in den Himmel auf. Der Charakter Midna, den wir bereits auf der E3 des letzten Jahres kennen gelernt haben, erscheint als schattenhaftes Wesen auf dem Schirm und gibt dem Spieler Tipps und Hinweise. Mithilfe der Wii Remote navigiert ihr eine kleine Fee, ähnlich wie einen PC-Maus-Zeiger, über den Bildschirm. Genau wie in den vorherigen Episoden gibt eine Anzeige am rechten Bildrand Aufschluss über die Tastenbelegung. So benutzt ihr mit dem B-Knopf auf der Wii Remote das Schwert, während das Digitalkreuz zum Aktivieren von Items wie Bumerang oder Pfeil und Bogen fungiert. Was die A-Taste betrifft, ist „Kontextsensitivität" das Stichwort: Sie dient situationsbedingt zum Öffnen von Türen, zum Aufnehmen von Gegenständen oder zur Interaktion mit Personen und ist damit ein absolutes Multitalent. Wenn ihr mit der Fee auf die Digitalkreuz-Anzeige am rechten oberen Bildrand zeigt und einen Knopf drückt, gelangt ihr in das Item-Menü, in dem ihr die jeweiligen Gegenstände frei auf die einzelnen Richtungstasten des Digitalkreuzes legen könnt. Ein entsprechender Druck auf die Anzeige am linken unteren Bildrand öffnet einen Kartenbildschirm des Levels,

Controller-Check: So spielt sich Twilight Princess!

Wir haben für euch einige interessante Gameplay-Features herausgepickt und verraten euch, wie diese in der Praxis funktionieren.

BILD: NINTENDO

Bogen

Pfeil und Bogen haben traditionell ihren festen Platz in der *Zelda*-Serie und dürfen natürlich auch in *Twilight Princess* nicht fehlen. Mit der Wii Remote zielt ihr lightgunähnlich auf den Bildschirm und platziert das rote Fadenkreuz direkt über dem Gegner. Ein Druck auf den A-Knopf und schon geht das tödliche Geschoss auf die Reise und ihr habt ein Problem weniger. Interessanterweise wird hier der kleine Lautsprecher der Steuereinheit genutzt, der das Losfliegen des Pfeils akustisch untermalt. Schlägt das Flugobjekt im Ziel ein, gibt es natürlich traditionell ein Geräusch aus den Fernseherboxen.

KOOPA Link trägt seinen Schild immer noch stets wie eine Schildkröte auf dem Rücken. BILD: N-ZONE

SPIDER-MAN Über die klaffende Schlucht kommt ihr nur mittels des hilfreichen Enterhakens – krallt euch dazu am Gitter fest. BILD: N-ZONE

der zusätzliche Informationen zum Dungeon und zu den aufgesammelten Schlüsseln gibt.

STEUERUNGSINNOVATIONEN

Habt ihr euch ein paar Meter über die Felsen bewegt, betretet ihr eine imposante Holzkonstruktion, die den einzigen Weg über eine klaffende Schlucht darstellt. Plötzlich steht euch eine Vogelscheuche gegenüber, an der ihr erst einmal die Steuerung trainieren könnt. Mithilfe eines Schulterknopfes auf dem Nunchuk aktiviert ihr die bereits aus den Vorgängern bekannte Lock-On-Funktion und behaltet den Feind somit stets im Fokus. Betätigt ihr nun den B-Knopf auf der Wii Remote, so schlagt ihr mit dem Schwert zu. Wenn ihr euch ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht habt, bewegt ihr euch weiter über die Holzplanken. Schon trefft ihr auf die nächsten Feinde, die euch mit Feuerpfeilen aufs Korn nehmen. Also schnell mittels des Digipads Pfeil und Bogen ausgewählt und Maß genommen (siehe Extrakasten). Sind die feindlichen Bogenschützen ausgeschaltet, geht es auch schon weiter. Kurze Zeit später steht ihr vor dem Problem einer unüberwindbaren Schlucht. Fix ins Menü gewechselt, den Enterhaken ausgewählt und schnell ist – mit einem gezielten Wurf des verlängerten Greifarms – die Lücke im Gestein überwunden. Nachdem ihr endlich die feurigen Goronen-Minen betreten

Bumerang

Die Anwendung des Bumerangs funktioniert ähnlich wie das Bogenschießen. Nachdem ihr das australische Jagdinstrument mit dem Digipad angewählt und zur Hand genommen habt, zoomt die Kamera näher an den Helden heran und schaut ihm über die Schulter. Mit der Wii Remote markiert ihr nun nacheinander die gewünschten Ziele. Einmal losgelassen, wirbelt der Bumerang anschließend auf der gewünschten Flugbahn entlang – begleitet von einem kleinen Wirbelsturm – und landet kurze Zeit später wieder in eurer Hand. Dem gleichen Muster folgt im Übrigen die Anwendung des Enterhakens.

Lock-On

Die *Zelda*-Serie ist der Vorreiter in Sachen Lock-On-Funktion, die in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zum ersten Mal überhaupt Anwendung fand und damit Einzug in die Videospielwelt hielt. In *Twilight Princess* ist dieses sinnvolle Feature zur möglichst effektiven Bekämpfung des Feindes natürlich auch enthalten und wird mit einer Schultertaste des Nunchuk aktiviert. Die kleine, euch begleitende Fee fliegt sogleich zum anvisierten Gegner und zeigt euch bei größerem Feindaufkommen an, welchen der Schurken ihr im Fokus habt. Nun könnt ihr euren Widersacher zum Beispiel mit eurem Schwert erledigen.

Angeln

Die Angel-Funktion, welche Grundlage der zweiten spielbaren E3-Demo von *Twilight Princess* war, unterstützt die controllerspezifischen Fähigkeiten von Wii in ganz besonderem Maß. Ihr sitzt in einem Boot und treibt auf einem See umher. Mit der Wii Remote holt ihr aus und werft die Schnur ins Gewässer. Nachdem ein Fisch euren Köder geschnappt hat, holt ihr ihn auf realistische Weise mit der Steuereinheit ein, wobei ihr mit dem Nunchuk wie mit einer echten Rolle kurbelt. Allein zum Aus-dem-Wasser-Ziehen ist ein Druck auf die A-Taste vonnöten. Unterstützt wird der Effekt durch die Rumble-Funktion des Controllers.

EINLASS Anscheinend ist diese Location noch verschlossen. Vielleicht kann ein Pfeil an der richtigen Stelle Abhilfe schaffen!? BILD: N-ZONE

RUMHÄNGEN Vor einem Absturz kann euch selbst die kleine Fee nicht retten! BILD: N-ZONE

habt, wartet auch schon der nächste Feindkontakt auf euch. Im Nahkampf ist es natürlich sehr wichtig, auch die entsprechenden Verteidigungsaktionen zu beherrschen. Zuerst müsst ihr den Schild mit einer Richtungstaste ziehen und dann schützend vor euch halten, um den Hieben des Gegners zu entgehen. Zusätzlich wird der Gegner per Knopfdruck mit einer schnellen Schildbewegung nach vorne auf Abstand gehalten, kurzzeitig zurückgeworfen und für Schwertangriffe eurerseits verwundbar gemacht. Lange hält der Bösewicht euren Angriffen nicht stand und ihr bahnt euch unaufhaltsam euren Weg durch die Minen.

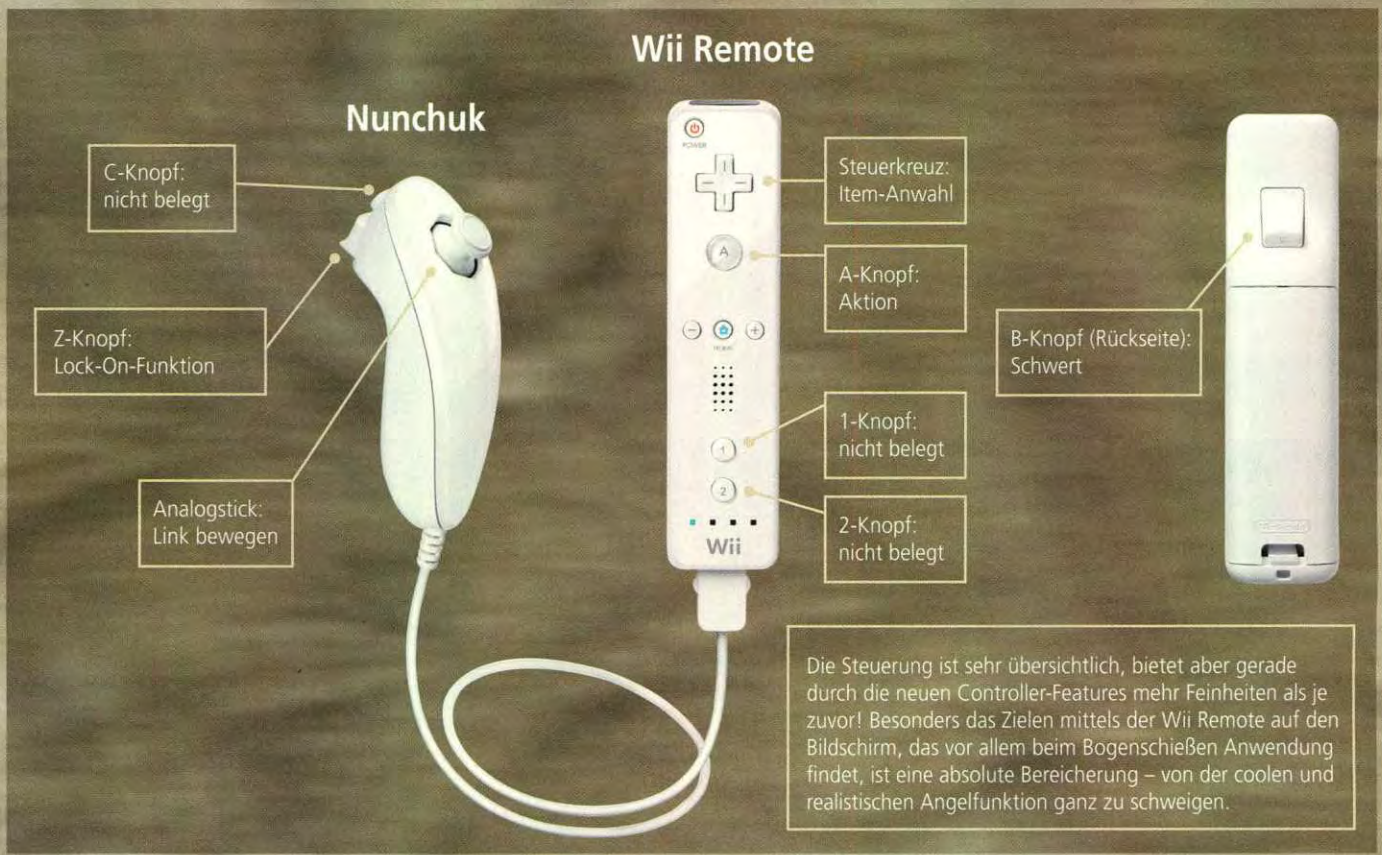
ALTE BEKANNTE

Mit dem Bumerang, der selbstverständlich auch im neuen *Zelda* zum Inventar gehört, könnt ihr mehrere Widersacher gleichzeitig anvisieren. Doch Gegner sind nicht die einzigen Objekte, die ihr umlegen könnt: Sind die entsprechenden Schalter aktiviert, öffnet sich eine Tür in der Felswand, die euch das Weiterkommen zuvor versperrt hat. In Kisten oder Vasen findet ihr *Zelda*-typische Items wie kleine, rote Herzen und Rubine, die eure Lebensenergie und euer Konto aufstocken. Die Kisten selbst können natürlich auf Knopfdruck angehoben und auch als Wurfgeschoss verwendet werden. Einmal auf eure Arme gestemmt, müsst ihr nur noch die Nunchuk-Erweiterung kräftig nach vorne bewegen und schon

HITZE In den Goronen-Minen ist es so heiß, dass die Luft zu flimmern beginnt! BILD: N-ZONE

ZIELSCHIESSEN Auf diesem Steg werdet ihr gleich landen – also am besten vorher den Gegner beseitigen! BILD: N-ZONE

Die Tastenbelegung bei Zelda: Twilight Princess



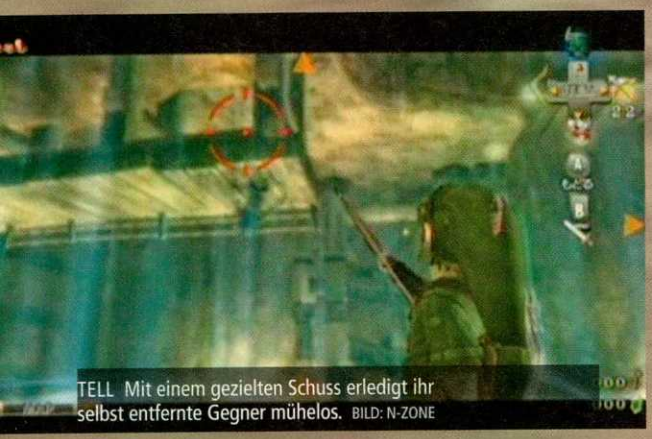
Die Steuerung ist sehr übersichtlich, bietet aber gerade durch die neuen Controller-Features mehr Feinheiten als je zuvor! Besonders das Zielen mittels der Wii Remote auf den Bildschirm, das vor allem beim Bogenschießen Anwendung findet, ist eine absolute Bereicherung – von der coolen und realistischen Angelfunktion ganz zu schweigen.

schleudert euer Held seine Last von sich. Außerdem besitzt ihr metallische Stiefel, die euch helfen, die Schwerkraft gewissermaßen außer Kraft zu setzen, und es euch an geeigneter Stelle mittels eines riesigen Elektromagneten ermöglichen, kopfüber eine ansonsten unumgehbare Schlucht zu überwinden. Innerhalb der feurigen Hölle des Berges trefft ihr auf mehrere Gegner zugleich, die mithilfe der gelernten Kampf- und Steuerungstechniken flugs ausgeschaltet werden.

Nachdem ihr also eure Feinde, unter anderem mit der altbewährten Drehattacke, bezwungen habt, findet ihr euch vor einer verriegelten Tür wieder, die euch den Weg abschneidet.

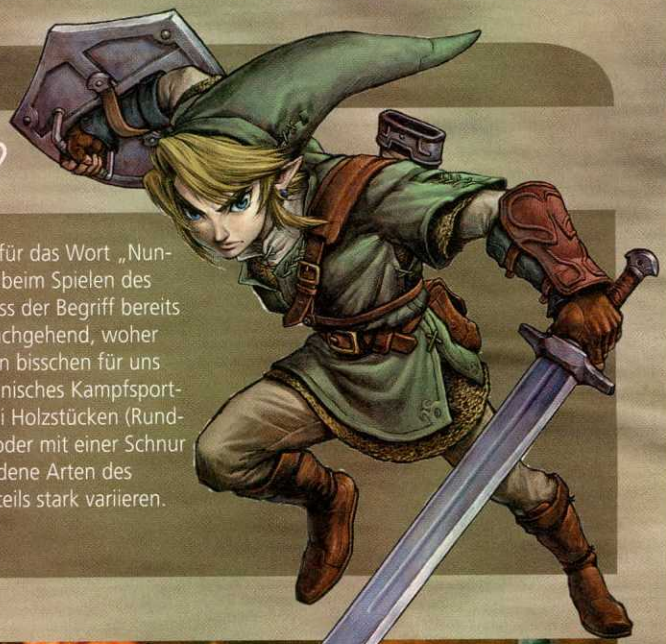
LINK GEGEN GOLIATH

Was folgt, ist der imposanteste und vielleicht aufregendste Bosskampf der *Zelda*-Geschichte! Ein in Ketten gelegter, brennender Riese aus purem Lavagestein reißt sich frei und geht auf euch los. Eben noch in Fesseln, verteidigt der Koloss seine neu gewonnene Freiheit gegen den Eindringling – nämlich euch –, indem er die Ketten gegen ihn verwendet. Natürlich hat er auch einen Schwachpunkt, der sich unmittelbar in seinem Flammengesicht befindet. Also keine Zeit verlieren, einen Pfeil auf die Sehne legen und rein damit in die rote Glut. Anschließend greift ihr eine der Ketten und bringt den brennenden Goliath zu Fall. Jetzt ist sein glühendes Auge



TELL Mit einem gezielten Schuss erledigt ihr selbst entfernte Gegner mühelos. BILD: N-ZONE

ÜBER KOPF „Ach, dafür eignen sich also die schweren Metallstiefel!" BILD: N-ZONE



Was bedeutet eigentlich „Nunchuk"?

NUNCHAKU Hier wird ein kleiner Affe auf diesen Namen getauft! BILD: N-ZONE

Anscheinend hat Nintendo ein Faible für das Wort „Nunchuk"! Unserem Leser Nils Nötzel fiel beim Spielen des DS-Hits *Wario Ware Touched!* auf, dass der Begriff bereits hier Verwendung findet. Der Frage nachgehend, woher diese Bezeichnung kommt, hat Nils ein bisschen für uns recherchiert: Der Nunchuk ist ein japanisches Kampfsport- und Trainingsinstrument, das aus zwei Holzstücken (Rundhölzern) besteht, die mit einer Kette oder mit einer Schnur verbunden sind. Es gibt viele verschiedene Arten des Nunchuks, sodass die Ausführungen teils stark variieren. Danke für die Info, Nils!

TIEF IM DUNGEON In den Minen trifft der Held auf zahlreiche Schurken, die er gekonnt außer Gefecht setzt. BILD: N-ZONE

LAVABOSS Mit dem B-Knopf greift ihr euch die Ketten des Bösewichts und bringt ihn zu Fall! BILD: N-ZONE

hilflos euren wütenden Schwerthieben ausgeliefert. Nach einigen Wiederholungen haucht der Riese endlich in einem infernalen Ende sein Leben aus und zersplittert in alle Einzelteile.

GESCHÜRTE VORFREUDE

Gerne hätten wir mehr vom neuen *Zelda*-Abenteuer gesehen, doch an dieser Stelle endet die E3-Demo. Dennoch kann man ganz klar sagen, dass sie eindrucksvoll aufzeigte, was wirklich im Wii-Remote-Nunchuk-Duo steckt und zu welcher spielerischen Hochform künftige Titel auflaufen könnten. Auch wegen des angekündigten Wii-exklusiven Onlinemodus sind wir uns innerhalb der Redaktion in einem Punkt einig: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* wird ein Meilenstein – und genau wie ihr freuen wir uns unbändig auf dieses Spiel! Erscheinen wird der heiß ersehnte Titel übrigens gleichzeitig mit dem Wii-Launch im vierten Quartal dieses Jahres. ■

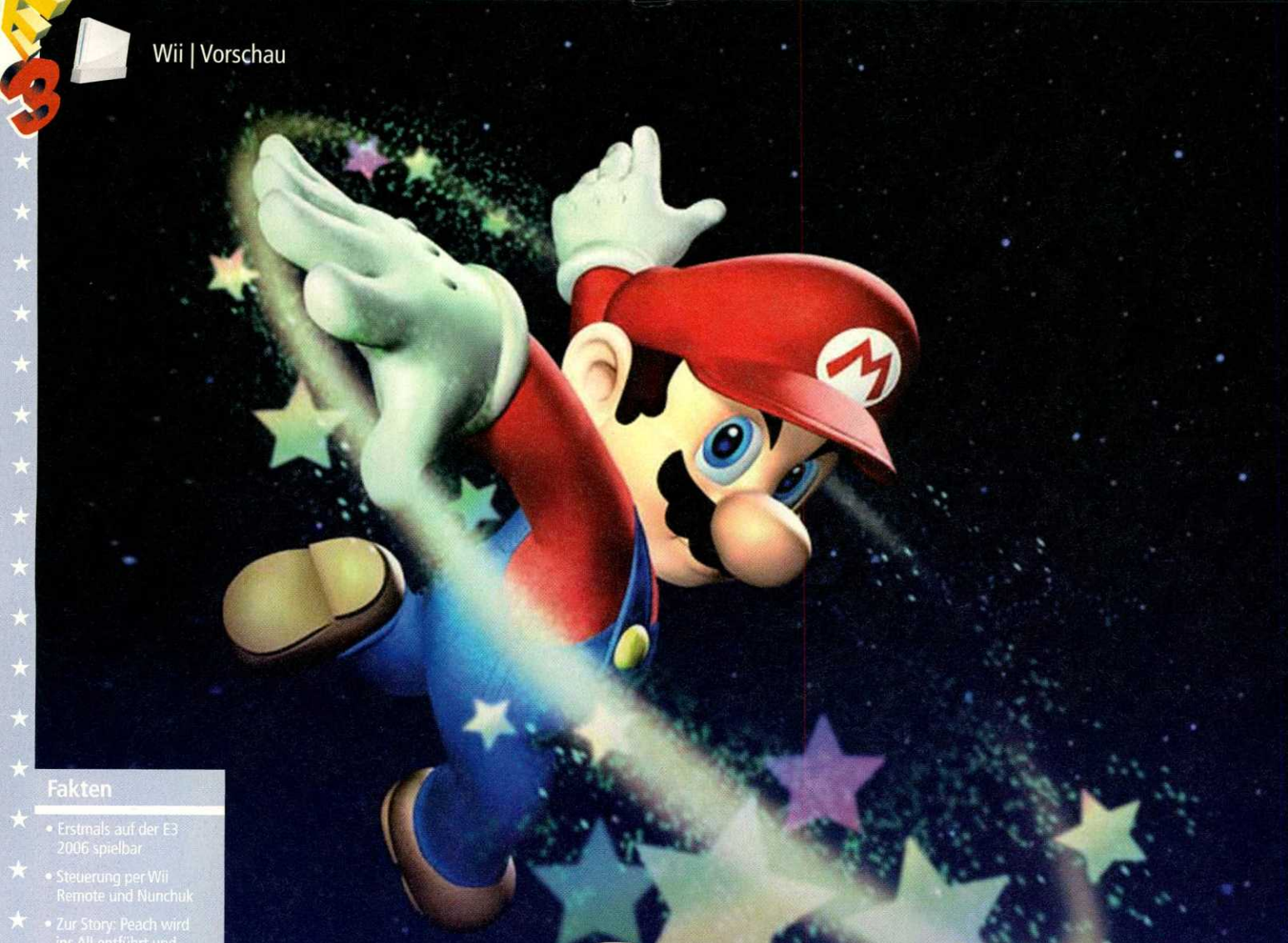
VORSCHAU

ZELDA: TWILIGHT ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Die überragende Spielbarkeit und Innovationen en masse machen *Twilight Princess* zum vielversprechendsten Nintendo-Titel der E3!



Fakten

- Erstmals auf der E3 2006 spielbar
- Steuerung per Wii Remote und Nunchuk
- Zur Story: Peach wird ins All entführt und Mario folgt ihr, um sie zu retten
- Die Levels sind komplett rund, es gibt keine Randbarrieren
- Erscheint nicht zum Launch, sondern innerhalb der ersten sechs Monate

Super Mario Galaxy

Das neue Mario-Abenteuer kann begeistern – und Wii!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE / FABIAN SLUGA

Nun ist das Rätselraten endlich vorbei. Schon lange wurde vermutet, dass für Nintendos Wii ein neues *Mario*-Spiel mit dem Codenamen „Mario 128" kommt. Ein würdiger Nachfolger des legendären N64-Abenteuers wird von den Fans seit langem herbeigesehnt und auf der E3 ließ Nintendo endlich Fakten sprechen. Es wird ein *Mario*-Spiel für Wii erscheinen – und das sogar innerhalb der ersten sechs Monate nach der Veröffentlichung der neuen Konsole. Auf der E3 gab es einen Trailer und eine spielbare Demo des neuen *Mario*-Abenteuers. Der Titel des Spiels: *Super Mario Galaxy*. Die Überraschung war groß, denn Mario hüpft nicht mehr unter blauem Himmel, sondern mitten im Weltraum von Stern zu Stern! Sofort machte sich bei uns Skepsis breit. Ist das denn wirklich eine gute Idee? Kommt da das alte *Mario*-Feeling auf? Soll das wirklich Spaß bringen? Der Trailer sah zumindest gut aus und ungeduldig warteten wir darauf, erste Spieleindrücke zu sammeln.

GENIALE STEUERUNG

Als wir dann den einzigartigen Wii-Controller in den Händen hielten und *Mario* anspielten, zerstreuten sich sofort alle Zweifel, der neue *Mario* macht einfach einen Riesenspaß! Am meisten überraschte uns die gelungene Steuerung. Schließlich geht Nintendo da einen ganz eigenen Weg und gibt dem Spieler mit der Wii Remote und der Nunchuk-Erweiterung zwei völlig neue Geräte in die Hand. In *Super Mario Galaxy* werden auch beide Teile benötigt. Mit dem Analogstick des Nunchuk steuert ihr Mario durch die fantastische Weltraumkulisse, während der große A-Knopf auf der Wii Remote für das Springen zuständig ist. Schüttelt man eines der Geräte ein wenig, so vollführt Mario eine Wirbelattacke, mit der man Feinde ausknocken kann. Wird die Wirbelattacke in der Luft durchgeführt, werden die Sprünge ein wenig verlängert. Dabei kommt sofort das herrliche Feeling eines Mario-Titels auf und spätestens wenn Mario beim Springen Salti vollführt und dabei laut „Juhuu!" ruft, haben Fans

» Wir waren einfach nur baff, was für verrücke Einfälle in der Demo auf uns warteten. «

DREHWURM Die Gesetze der Schwerkraft gelten hier nur bedingt. BILD: N-ZONE

IM ORBIT Mario rast jetzt wie eine Rakete durchs All. BILD: NINTENDO

eine Träne in den Augen. Zielt man direkt mit der Wii Remote auf den Bildschirm, erscheint dort ein Stern, mit dem man – unabhängig von Marios Bewegung – Items aufsammeln oder die Umgebung manipulieren kann. Diese Art der Steuerung funktioniert prächtig und wirkt wie für das Spiel geschaffen. Vor allem die Tatsache, dass die Kamera automatisch dem Spielgeschehen folgt, erleichtert den Einstieg enorm. Nintendo macht hier seinem Anspruch alle Ehre, Videospiele zu erschaffen, die wirklich jeder spielen kann, ob Anfänger, Fortgeschrittener oder langjähriger Profispieler. Das gilt übrigens auch für Linkshänder, die die Eingabegeräte einfach in die jeweils andere Hand nehmen.

IRRWITZIGE ABENTEUER

War schon die Steuerung eine angenehme Überraschung, so waren wir einfach nur baff, welch verrückte Einfälle im Laufe der Demo auf uns warteten. So führt der Weg von einem winzigen Planeten zum nächsten, jeder mit einer Aufgabe oder einem Rätsel, das man bewältigen muss. Stets gilt es, einen großen Stern zu finden, unter dem man wirbeln muss, um zum nächsten Himmelskörper zu gleiten. Oft sind diese Sterne von Feinden bewacht. In der Demo trafen wir auf Gumbas und Kugelwillis. Man muss aber auch seine grauen Zellen anstrengen, um die Sterne zu befreien, wenn diese zum Beispiel von Hindernissen umgeben sind. Dabei sind einige Planeten so klein, dass Mario sie in Sekundenschnelle umrunden kann und stellenweise auch auf dem Kopf steht, wenn er sich gerade an deren Unterseite befindet. In diesen Fällen wird das räumliche Vorstellungsvermögen gefordert und man bekommt eine Ahnung, welch kreative Elemente im fertigen Spiel auf uns warten werden. Ebenso simpel wie vielseitig ist die Einbindung der Wii Remote. Damit sammelt man nicht nur Items in Sichtweite Marios auf, sondern manipuliert auch die Umgebung. Da gibt es blaue Sterne, an denen sich Mario entlanghangeln kann oder elastische Blumen. Auf diese hüpft man, zieht mittels Remote die Pflanze lang und katapultiert Mario beim Loslassen quer durch den Level. Die grafische Gestaltung

Kreativ und knifflig – die Bosse in der Demo

In der E3-Demo gibt es insgesamt 3 Bosskämpfe zu bestreiten. Für jeden braucht men eine besondere Strategie, um ihn zu besiegen. Als Belohnung wartet ein goldener Stern, der Mario zum nächsten Level bringt.

RIESENROBOTER

BILD: N-ZONE

Hier landet Mario auf einer großen Metallkugel in den Händen eines riesigen Roboters, der mit zielsuchenden Kugelwillis feuert. Im beeindruckenden Kampf gilt es, zuerst seinen Arm zu erklimmen und seinen Schädel zu erreichen. Dort muss man zwei Kugelwillis zu dem wunden Punkt auf seinem Kopf locken.

DICKE SPINNE

BILD: N-ZONE

Diese niedliche Spinne sitzt in ihrem Netz und spuckt nach Mario. Ihr muss man ausweichen und auf die Kugeln im Netz springen. Per Wii Remote schleudert man Mario auf die Spinne und diese kippt um und präsentiert ihren wunden Punkt am Bauch. Nachdem der getroffen wurde, haben wir den Stern errungen.

LAVA-KRAKE

BILD: N-ZONE

Dieser feurige Tintenfisch hat es sich in einem Lavabecken bequem gemacht und bespuckt Mario mit Kugeln und Lavabrocken. Die Lava ist gefährlich und muss per Wii Remote weggeschleudert oder gemieden werden. Die Kugeln aber kann Mario per Drehattacke zurückschleudern und den Kraken so besiegen.

STERNENSCHAUER Diese Sternensplitter begleiten euch zum nächsten Planeten. BILD: N-ZONE

HANDARBEIT Ihr müsst Mario per Wii Remote von Stern zu Stern ziehen. BILD: N-ZONE

überzeugte uns ebenfalls. Nintendos Wii spielt zwar nicht in der technischen Oberliga von PlayStation 3 und Xbox 360 mit, zaubert aber dennoch herrlich detaillierte Umgebungen, bei denen vor allem die Beleuchtung prächtig gelungen ist. Dabei ist stets die gesamte Spielewelt am Himmel präsent und man sieht die ganze Zeit, wohin einen die Reise noch führen wird. Da schweben Felsblöcke, kleine Weltrauminseln, Raketen und Asteroiden, durchsetzt von bunt funkelnden Sternen und Münzen. Kurz gesagt: Das Spiel ist ein wahrer Augenschmaus und bietet auch genügend Abwechslung, da die Entwickler bei der Gestaltung der verschiedenen Planeten kreativen Spielraum haben und nicht auf ein bestimmtes Thema oder einen Gegnertypen beschränkt sind. Auch musikalisch leistete sich die Demo keinen Patzer und gefiel mit stimmungsvoller Musik, lieb gewonnenen Soundeffekten und der Tatsache, dass nun auch der Controller Geräusche macht. Sammelt man eine Münze auf, hört man das typische „Pling"-Geräusch aus dem eingebauten Lautsprecher der Wii Remote.

WAS NOCH KOMMT

Das Spielgefühl von Marios neuestem Abenteuer lässt sich schwer auf vier Seiten ausdrücken, schließlich erwartet euch eine Fülle an neuen Spielprinzipien, eine völlig neue Welt und ein Controller, wie es ihn noch nie gegeben hat. Von allen

„Fantastische Erfahrung"

BILD: N-ZONE

Takashi Tezuka ist einer der engsten Mitarbeiter des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto und an der Entwicklung von Super Mario Galaxy beteiligt.

N-ZONE: Können Sie kurz Ihre Zusammenarbeit mit Herrn Miyamoto beschreiben?
TAKESHI TEZUKA: Nun, bei seinen Projekten schaue ich oft vorbei, gebe Ratschläge oder stelle Fragen, während Herr Miyamoto bei meinen Projekten das Gleiche tut. Wir tauschen oft die Rollen, was die Führung eines Projekts angeht.

Was macht *Super Mario Galaxy* so besonders?
TAKESHI TEZUKA: Wir haben das Know-how unserer 3D-*Mario*-Spiele mit dem neuen Controller vermählt und ein brandneues Spielerlebnis mit einigen familiären Elementen geschaffen. Wir können nun Dinge, die vorher nicht möglich waren. Sie können nun einfach auf eine Stelle des Bildschirms zeigen, um Mario dorthin zu bewegen, was wirklich simpel und intuitiv ist.

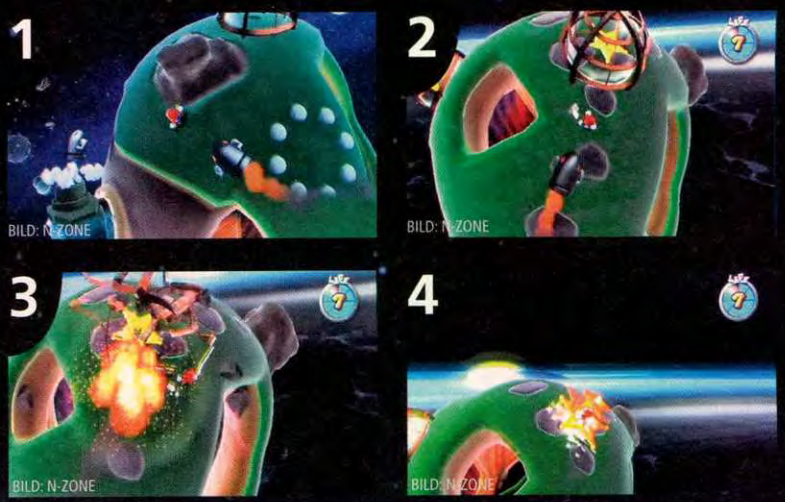
Ist das Grundspielprinzip dasselbe wie in vorherigen Titeln, muss man also Münzen und Sterne sammeln?
TAKESHI TEZUKA: Ja, das Spiel wird Ihnen diesbezüglich sehr vertraut sein, aber ich kann keine weiteren Details verraten.

Warum ist die Story bei *Mario*-Games immer dieselbe?
TAKESHI TEZUKA: Ist es nicht das, was die Spieler erwarten? Wir haben jetzt viele neue Wege, die Story zu erzählen und die Erfahrung des Gameplays ist wichtiger als die Story.

Sie haben so viele *Mario*-Spiele geschaffen. Macht das immer noch Spaß oder werden Sie langsam müde?
TAKESHI TEZUKA: Ich werde nicht müde! Es ist immer noch eine fantastische Erfahrung und macht viel Spaß!

Welches Wii-Spiel mögen Sie außerdem besonders?
TAKESHI TEZUKA: Sehr gut gefällt mir Wii Sports.

» Wo andere Spiele eine epische Story bieten, reicht hier ein simpler Satz. «



KLEINE KOPFNUSS Um auf diesem Mini-Planeten an den Stern zu gelangen, muss Mario einen Kugelwilli (1) anlocken. Dann macht er sich auf zum Käfig (2), in dem der Stern gefangen ist und bringt den Käfig zur Explosion. (3) Danach könnt ihr zum nächsten Planeten fliegen. BILD: N-ZONE

KEINE SACKGASSE Mario kann einfach um die Kante laufen. BILD: N-ZONE

Wii-Titeln hat uns *Super Mario Galaxy* am allerbesten gefallen und wir können nur voller Erwartung in die Zukunft blicken. So wurde zum Beispiel ein Zweispielermodus bestätigt. Wie dieser realisiert wird, welche Charaktere noch spielbar sind und was alles im fertigen Spiel auf uns wartet, können wir nur spekulieren. Genauso, wann das Spiel in den Läden liegen wird. Ob es in den Levels später einmal größere Planeten geben wird oder gänzlich andere Schauplätze, ließ man auch offen. Wenigstens wurden schon Details zur Story verraten, so wird Prinzessin Peach ins Weltall entführt und Mario macht sich auf, sie zu retten. Das ist eben auch typisch. Wo andere Spiele eine epische Story bieten, reicht hier ein simpler Satz. Dennoch – nein, gerade deshalb – lieben wir ihn aber, unseren Mario. Weil er sich ohne Murren in unglaubliche Abenteuer stürzt, die uns stets einen Riesenspaß bringen. Da ist zu verschmerzen, dass wir bis 2007 warten müssen. ■

VORSCHAU
SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo Tokyo
Spieler:	1-2 (mindestens)
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★ ★ ★ ★ ★

Wir können es kaum erwarten, mit Mario ins All aufzubrechen, denn mit Super Mario Galaxy erwartet uns eines wahrer Mega-Hit!

BLUTGRÄTSCHE „Mamma mia, warum alle auf mich?". BILD: NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl

Familientreffen mit Spaßgarantie: Sind die Neulinge fit für die Arena?

Fakten

- 5 neue Kämpfer: Snake, Metaknight, Pit, Wario, Samus im Zero-Anzug
- Vom Schöpfer von Kirby und Super Smash Bros.
- Online-Unterstützung ist geplant
- Klassische Steuerung wie auf dem GameCube
- Titelmusik von Nobuo Uematsu (Final Fantasy)

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Dass Solid Snake ein perfekt ausgebildeter Geheimagent ist, wissen Nintendo-Fans spätestens seit seinem GameCube-Debüt in *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Einer Fehde mit Mario und Pikachu wäre der kampferprobte Spitzel daher locker gewachsen. Auch Hideo Kojima, der Erfinder der erfolgreichen Schleichserie und enger Bekannter von *Super Smash Bros.*-Schöpfer Masahiro Sakurai, wollte unbedingt wissen, wie sich Snake gegen Kirby und Konsorten schlägt. Die Sensation war perfekt, als *Super Smash Bros. Brawl* überraschend einen Tag nach der enthüllenden Pressekonferenz als Trailer über die Leinwände flimmerte. Wer das Video verpasst hat, sollte sich rasch unsere DVD ansehen! Ein sichtlich gelangweilter Solid Snake erfährt hier im Briefing mit Colonel Campbell von seiner Einladung, sich der zankenden Nintendo-Meute anzuschließen. Wer hätte es für möglich gehalten: Snake hat seine Gastrolle murrend akzeptiert und steht im kommenden Wii-Prügler als spielbarer Charakter zur Verfügung! Sogar eine eigene Arena soll der Schleicher bekommen.

» Gesteuert wird das Spiel wie gewohnt – die Sensoren sollen nicht verwendet werden. «

EINE STARKE TRUPPE

Der Auftritt von Solid Snake weckt natürlich Spekulationen, ob es weitere Videospielhelden in das VIP-Gekloppe schaffen. Ob sich möglicherweise Sonic diesmal an der Keilerei beteiligt, dürften wir spätestens 2007 erfahren, wenn der Titel erscheint. Derweil rüsten sich vier weitere offiziell bestätigte Smash-Neulinge für die Prügelei: Metaknight dürfte vor allem Kirby-Fans ein Begriff sein. Der feindselige Terrorknödel ist quasi die linke Hand des Obermotzes Dedede und wartete zumeist gegen Ende einer Kirby-Episode auf eine Abreibung. Als besondere Abwehrwaffe besitzt er einen Tarnmantel, der ihn für kurze Zeit gegen feindliche Angriffe schützt. Himmelsbote Pit, der Held aus den *Kid Icarus*-Teilen für NES und den Ur-Game-Boy, streckt seine Gegner mit Pfeil und Bogen sowie einem Schwert nieder. Und endlich darf auch Wario beweisen, dass er nicht nur im Kart mächtig Abgase verursacht: Im Trailer sorgte der Fettwanst mit einer Furzattacke (!) für eine erschütternde

POLYGONPRACHT Viele Nintendo-Fans haben sich Link in diesem Look schon in The Wind Waker gewünscht. BILD: NINTENDO

AUF DIE MÜTZE! Gut, dass Marios Klempnerkappe augenscheinlich festgewachsen ist! BILD: NINTENDO

Explosion und marterte damit seine Rivalen Mario, Samus Link, Pikachu und Kirby, die ebenfalls spielbar sein werden. Samus Aran im hautengen Zero-Anzug entert nach ihrem Debüt in *Metroid: Zero Mission* (Game Boy) sogar erstmals den TV-Bildschirm und kämpft mit einem Lichtschwert gegen die übrige Meute. Wenn das kein geniales Familientreffen der Videospielhelden verspricht!

NEUE ITEMS, ALTE STEUERUNG

Dem herzerweichenden Blick eines *Nintendogs*-Welpen können sich nur die wenigsten entziehen – dies geschieht jetzt allerdings eher unfreiwillig: Von Zeit zu Zeit hüpft ein Labrador-Retriever auf den Bildschirm und verhindert so den Blick aufs Kampfgeschehen. Damit ist hektisches Knopfgedrücke der Spieler vorprogrammiert! Gesteuert wird *Super Smash Bros. Brawl* übrigens wie gewohnt – die Sensoren sollen nicht verwendet werden. Ob die Einheit aus Nunchuk und Wii Remote zum Einsatz kommt oder das Spiel per Classic Controller gesteuert wird, ist noch nicht bekannt. Eines der Schlüsselelemente der neuen Klopperei soll jedoch der Online-Modus sein. Detaillierte Wi-Fi-Infos erwarten wir in den folgenden Monaten. ■

VORSCHAU

SUPER SMASH BROS.

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	2007
Web:	www.smashbros.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Promidichte im dritten Schlagabtausch ist höher denn je. Dank Online-Modus und neuen Helden ein echter Hit-Anwärter!

Die fünf Retro-Recken

Wir stellen euch die fünf frischen Kämpfer vor!

Pit

Debüt: Kid Icarus (NES)

Obwohl es viele Verehrer des charmanten Himmelsboten gibt, wurde der Wunsch nach einer Fortsetzung nie erfüllt. Als Trostpflaster kämpft er jetzt gegen Mario und Co.!

Metaknight

Debüt: Kirby's Adventure (NES)

Der blaue Knödel verbirgt sich meist hinter einer Eisenmaske und konnte zuletzt in *Power Paintbrush* und *Nightmare in Dream Land* als spielbarer Charakter freigeschaltet werden.

Wario

Debüt: Super Mario Land 2: Six Golden Coins (GB)

In der japanischen Version von *Mario Kart 64* fluchte der Antiheld mit der Clownsnase auf deutsch „So ein Mist!" Aus *Mario Party* und Co. ist der Dicke nicht mehr wegzudenken.

Zero-Suit Samus

Debüt: Metroid: Zero Mission (Game Boy)

Als Geheimwaffe von Zero-Suit-Samus (bekannt aus *Zero Mission*) dient offenbar ihr sexy Latex-Anzug, der die Blicke der übrigen Recken auf die *Metroid*-Amazone lenken soll!

Solid Snake

Debüt: Metal Gear (NES/MSX)

Nachdem *Metal Gear* das Stealth-Genre begründete, kehrte der Fox-Hound-Geheimagent Nintendo den Rücken zu und wurde mit *Metal Gear Solid* für PSone erst richtig berühmt.

VERANSCHAULICHUNG
Auf dem rechten Bild seht ihr, wie man mit der Wii Remote die Zielmarkierung (zu sehen auf dem großen Bild) bewegt. Mit der A-Taste benutzt man sodann den Power Beam. BILD: NINTENDO

Fakten

- Samus trifft andere Kopfgeldjäger.
- Dark Samus spielt eine tragende Rolle.
- *Corruption* kommt zum Wii-Launch.
- Eine Unterstützung des Wii-Connect-24-Features ist angedacht.
- Verbessertes Licht- und Partikel-System

Metroid Prime 3: Corruption

So spielt sich die Zukunft. Erste Eindrücke von Teil 3 der Kultserie.

AUTOR: UDO CRNJAK

Die Augen der Videospielwelt richteten sich in der E3-Woche vor allem auf den Wii und die ersten Spiele. Besonders die Frage, wie sich ein Ego-Shooter auf dem andersartigen Wii spielt, beschäftigte die Massen. *Metroid Prime 3: Corruption* war eine der besten Antworten auf diese Frage.

DIE STEUERUNG

Kurz nachdem das Controller-Duo in unseren Händen Platz gefunden hat, begann das vorsichtige Herantasten an die neuartige Ego-Shooter-Steuerung. Nach einer überraschend kurzen Eingewöhnungszeit begannen wir Samus zielsicher durch das futuristische Szenario zu bewegen. Gezielt wird mit der Wii Remote. Anders als man vielleicht erwartet hätte, bewegt man nicht den gesamten Bildschirmausschnitt, sondern eine Zielmarkierung auf dem Bildschirmausschnitt. Möchte man Samus in eine andere Richtung drehen, muss hierfür eine festgelegte Grenze am Bildschirmrand überschritten werden. Hört sich etwas ungewöhnlich und unkomfortabel an, spielt sich aber sehr gut und intuitiv, da bis auf locker-flockige Bewegungen aus dem Handgelenk kaum Körpereinsatz nötig ist. Ein Druck auf den A-Knopf feuert den Power Beam und dessen Charge-Combo ab. Anders als in den beiden Vorgängern muss man nicht mehr das Waffensystem wechseln, um eine Rakete abzufeuern. Dies geschieht nun direkt, wenn man auf dem Digi-Kreuz nach unten drückt. Das Zielen funktioniert sehr gut, geht leicht von der Hand und ist erfreulich präzise. Lediglich mit sehr schnellen Bewegungen des Bildschirmausschnittes hatten die aufgebauten Sensoren noch Probleme. Das Lock-on-System ist als Zielerleichterung ebenfalls wieder mit dabei. Ein weiteres sehr cooles Controller-Feature wurde beim Betätigen von speziellen Schaltern deutlich: Bestimmte Türen lassen sich erst öffnen, wenn man mit der Wii Remote Samus' Hand simuliert. Eine Vorwärtsbewegung lässt die Kopfgeldjägerin einen Schalter ergreifen, zieht man die Wii Remote wieder an den eigenen Körper heran, zieht man den Schalter ein Stück aus seiner Fassung. Eine Drehbewegung aus dem Handgelenk dreht auch den Schalter auf dem Bildschirm. Abgeschlossen wird diese Aktion durch die erneute Vorwärtsbewegung, die den Schalter wieder in seiner Fassung verschwinden lässt. Die Benutzung des Grapple-Beams zeigte ebenfalls die gelungene Steuerungs-Neuorientierung. Eine kleine,

» Nintendo hat den Beweis erbracht, dass die neuartige Steuerung funktioniert. «

BITTERES WIEDERSEHEN Ridley diente in der E3-Demo als furioser Endgegner, der wieder einmal einiges auf dem Kasten hatte. BILD: N-ZONE

VERBESSERT Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sieht das Licht- und Partikel-System bereits sichtbar besser aus. BILD: N-ZONE

VOLLE AUSSTATTUNG Samus wird ihre Fähigkeiten zu Beginn des Spiels dieses Mal nicht verlieren. BILD: N-ZONE

NEUHEIT In Teil 3 wird man eine Reihe von Morphball-Sprüngen ausführen können, etwa um Schluchten zu überwinden. BILD: N-ZONE

VORARBEITEN Nachdem man mit dem Grapple-Beam den Schild entfernt hat, hat man mit dem Gegner leichtes Spiel. BILD: N-ZONE

ATMOSPHÄRISCH Die Geschichte des neuen Abenteuers wird wieder in tollen Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. BILD: N-ZONE

ruckartige Vorwärtsbewegung des Nunchuks – vergleichbar mit dem Auswerfen einer Angel – aktiviert den Energiehaken und macht ihn an einem zuvor ins Visier genommenen Punkt fest. Drückt man nun den Analogstick nach unten, wird beispielsweise ein Hindernis aus dem Weg geräumt, eine schützende Türplatte entfernt oder ein Gegner seines Schildes entledigt, um so seinen Schwachpunkt zu offenbaren. Der Morphball war natürlich auch mit dabei und wurde „altmodisch" mit dem Analogstick durch ein nicht gerade neues Rätsel gesteuert. Neben der Standardbewaffnung, bestehend aus Power-Beam, Raketen und Grapple-Beam, und dem bekannten Scan-Visor war leider keine zusätzliche Ausrüstung zu sehen. Allerdings sollen im finalen Spiel ein neuer Visor, Samus' neues Raumschiff und mindestens eine neue Beam-Waffe das Spielerlebnis zusätzlich bereichern. In technischer Hinsicht ist die Ähnlichkeit zu den beiden GameCube-Abenteuern recht hoch. Die gesteigerte Rechenpower zeigt sich allerdings im überarbeiteten Licht- und Partikel-System. Raketen ziehen sehr hübsche volumetrische Rauchschwaden hinter sich her und schlagen, von tollen Lichtblitzen begleitet, heftig krachend im anvisierten Ziel ein.

NEUE GAMEPLAY-IDEEN BRAUCHEN NEUE GADGETS

Hauptziel der E3-Demo war, zu zeigen, wie sich ein Ego-Shooter mit Wii anfühlt. Die Eingewöhnungszeit war zwar erwartungsgemäß länger als bei herkömmlichen Spielen, was aber weniger durch die befremdliche Handhabung, sondern eher in der Faszination über das neue Steuerschema begründet war. Das Zielen funktionierte sehr gut und überzeugte mit hoher Präzision. Lediglich schnelle Zielbewegungen machten noch Probleme. Somit hat Nintendo eindeutig den Beweis erbracht, dass die neuartige Steuerung sehr gut und unkompliziert funktioniert. Und das beste: Metroid Prime 3 erscheint zum Wii-Start! ■

VORSCHAU

METROID PRIME 3

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Spieler:	1
Termin:	Nicht bekannt
Web:	http://wii.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Andersartig und doch vertraut: *Metroid Prime 3* zeigt bereits in diesem frühen Stadium, dass Nintendo auf dem richtigen Weg ist.

MENSCHLICHE ABRISSBIRNE In den Umgebungen geht während der Feuergefechte einiges zu Bruch. BILD: UBISOFT

Fakten

- Story spielt unter anderem in Los Angeles und Tokio
- Splitscreen-Multiplayer-Modus soll dabei sein
- Wii-Launchtitel
- Hohe Zerstörbarkeit der Levels
- Ego-Shooter- und Schwertkampf-Passagen
- „Focus System" lässt Geschehen in Superzeitlupe ablaufen

Red Steel

Mit Katana und Knarre. Erste E3-Eindrücke vom zweiten Wii-Ego-Shooter!

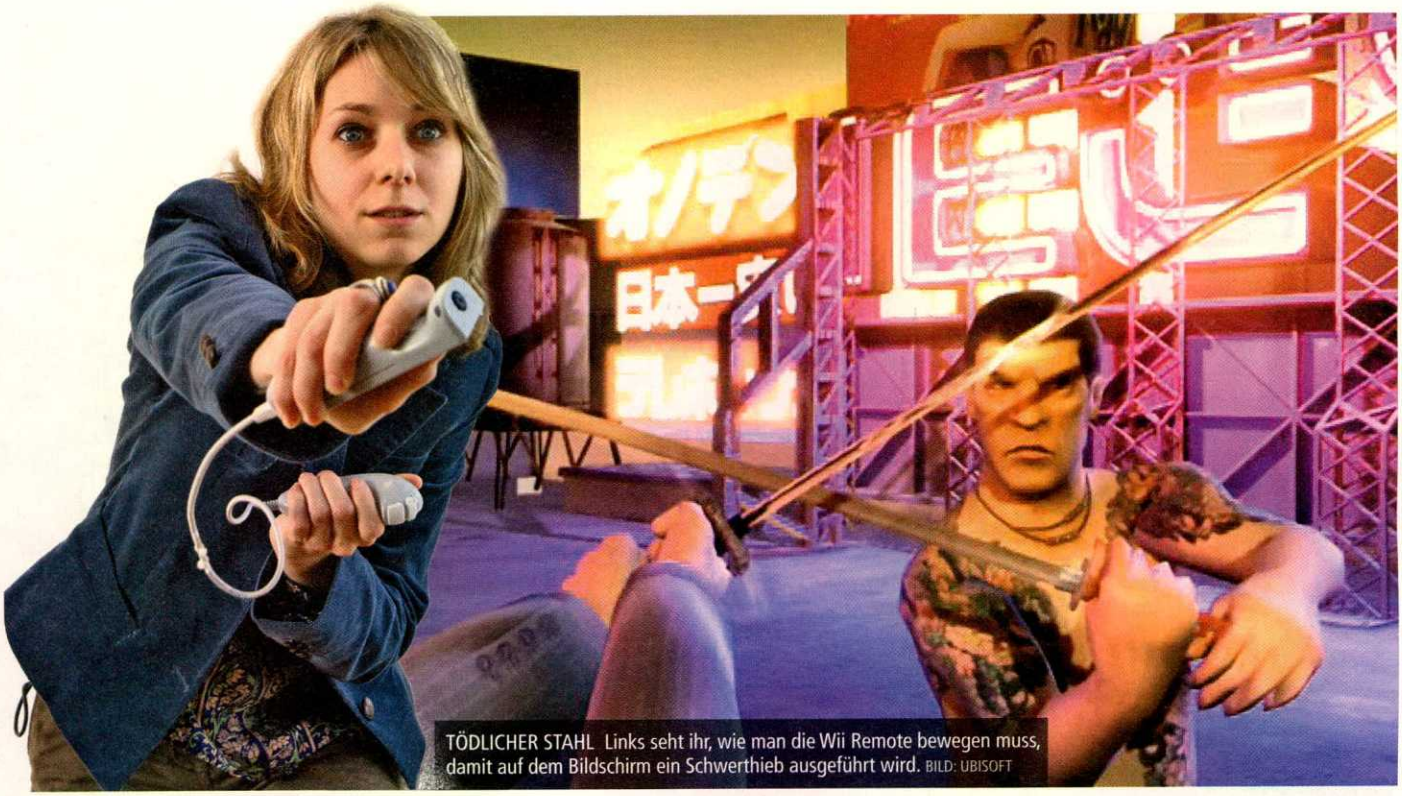
AUTOR: UDO CRNJAK

Ubisoft hat mit *Red Steel* eine der vielversprechendsten Third-Party-Spieleneuvorstellungen im Portfolio. Vor allem die Mischung aus knallharter Baller-Action und Schwertkampfpassagen sorgt für Neugier und Euphorie.

DIE STEUERUNG

Red Steel nutzt während der Ballerpassagen dasselbe Steuerschema wie *Metroid Prime 3: Corruption*. Wie beim Nintendo-Shooter auch, ist zu Beginn etwas Zeit nötig, um die neuartige Steuerung zu verinnerlichen. Mithilfe der Wii Remote wird eine Zielmarkierung über den aktuellen Bildschirmausschnitt geführt. Der Held selbst wird durch den Nunchuk-Analogstick bewegt, während man Türen durch ein kurzes Nach-vorne-Neigen des Nunchuks öffnet. Nach kurzer Zeit geht man souverän hinter schützenden Gegenständen in Deckung und erledigt durch schnelle Feuersalven einen Yakuza-Gangster nach dem anderen. Die Bewegung der Zielmarkierung war dabei die ganze Zeit angenehm sensibel und präzise. Erfreulicherweise ließ sich der Bildschirmausschnitt bei Bedarf ebenfalls recht zügig verändern. Zusätzlichen Tiefgang sollen die Schusswaffeneinsätze durch das „Focus System" erhalten. Per Knopfdruck wechselt das gesamte Geschehen in eine Art Superzeitlupe, während der man die Gegner aber in normaler Geschwindigkeit anvisieren kann. Die Besonderheit während dieser Aktion liegt in der Möglichkeit, bestimmte Körperteile zu markieren. Wechselt die Geschwindigkeit wieder in den Normalzustand, führt der Held blitzschnelle „Freeze-Shots" aus, durch die man die Angreifer entweder entwaffnen oder töten kann. Als besonders spaßig empfanden wir unter anderem die hohe Zerstörbarkeit der Umgebung. Mit genügend Feuerkraft ließ sich beinahe alles zerlegen. Autos, Telefonzellen, Tonnen, Lampen, Aquarien, Tresen, Leuchtreklamen, Flaschen und vieles mehr. Der zweite Gameplay-Part besteht aus coolen Schwertkämpfen, die auch in der E3-Demo das Highlight waren. Mit der Wii Remote führt man diverse Schwertstreiche aus, die beinahe zeitgleich auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zwar bemerkten wir eine minimale Verzögerung zwischen Kommandoeingabe und Schlagausführung auf dem Bildschirm, wirklich störend hat sich dieser Fakt aber nicht auf die Spielerfahrung ausgewirkt. Für die Abwehr feindlicher Schwertangriffe haben wir den Nunchuk benutzt. Um einen schmerzhaften Treffer

» Red Steel zeigt schon jetzt, wie gut das Wii-Controller-Gespann funktioniert. «



TÖDLICHER STAHL Links seht ihr, wie man die Wii Remote bewegen muss, damit auf dem Bildschirm ein Schwerthieb ausgeführt wird. BILD: UBISOFT

KEINE FAXEN Mit der japanischen Mafia ist nicht gut Kirschen essen. Die 9mm wird's schon richten. BILD: UBISOFT

ERFOLGREICH Je mehr Schwertkämpfe man gewinnt, desto größer wird der Respekt der japanischen Unterwelt. BILD: UBISOFT

abzuwehren, mussten wir im richtigen Moment den Nunchuk nach vorne in eine Art Verteidigungshaltung bewegen. Nach etwas Übung war eine flüssige Verkettung von Angriffen, Abwehr und sogar schnellen Ausweichmanövern zur Seite, die mit dem Nunchuk-Analogstick ausgeführt wurden, möglich. Wie schon beim Retro-Studios-Knaller zeigt auch *Red Steel*, wie gut das Wii-Controller-Gespann grundsätzlich funktioniert.

EFFEKTREICH GEHT DIE WELT ZUGRUNDE

In technischer Hinsicht mochte *Red Steel* noch nicht im selben Maße beeindrucken, wie es *Metroid Prime 3* vorher getan hat, was aber nicht heißen soll, dass der Titel nicht gut aussieht. Die Szenarien konnten bereits durch viele Details und gute Lichteffekte überzeugen. Feuer spiegelt sich auf dem nassen Kopfsteinpflaster, Lichtsäulen durchziehen Räume, deren Papierwände vorher durchlöchert wurden und eine Reihe von Spielautomaten überflutet das Spielerauge mit einer Vielzahl von Anzeigen sowie blinkenden und leuchtenden Knöpfen. Auch das ordentliche Partikelsystem betonte die Möglichkeit, die Levels gewaltig in Schutt und Asche legen zu können. Man merkt *Red Steel* deutlich an, dass die Entwickler von Ubisoft Paris mit einem hohen Maß an Neugier und frischem Enthusiasmus der neuen Nintendo-Plattform begegnen. Die neuartige Steuerung ist zwar noch nicht perfekt, funktioniert aber in der Praxis schon sehr gut. Hoffentlich macht Ubisofts Beispiel *Red Steel* Schule und ebnet den Weg für ordentliches Third-Party-Futter. ■

VORSCHAU

RED STEEL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
Spieler:	1-?
Termin:	Nicht bekannt
Web:	http://e3.ubi.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Vielversprechender Mix aus effektgeladener Ballerei und coolen Schwertkämpfen. Die Steuerung überzeugt bereits jetzt.

VERKEHRSFÜHRUNG Unten wird eine Karte zur Orientierung eingeblendet. BILD: N-ZONE

SCHNEEGESTÖBER Ihr erkennt fast nichts mehr vor lauter Flocken! BILD: N-ZONE

FLUGS Wer lange in der Luft bleibt, bekommt jede Menge Bonuspunkte! BILD: N-ZONE

Fakten

- Temporeiches Gameplay
- Zahlreiche Sprungschanzen
- Neues Franchise
- Einfache Zugänglichkeit
- Präzise Steuerung

Excite Truck

Über Schanzen und durch Matsch – jetzt gibt Nintendo Vollgas!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Klare Ansagen auf der Nintendo-Pressekonferenz: „Wir brauchen neue Serien und *Disaster*, *Project H.A.M.M.E.R.* und *Excite Truck* sind erst der Anfang", sprach Reggie Fils-Aime, President von Nintendo of America. Recht hat der Mann, allerdings dürften bei der älteren Spielerschaft sofort die Erinnerungsglöckchen klingeln. *Excite Bike*, so hieß das Spiel! Auf dem NES ein Klassiker, konnte der Motocross-Renner auf dem N64 nicht an die Erfolge des Vorgängers anknüpfen! Die Motorräder wurden mittlerweile abgeschafft, denn diesmal wird mit Trucks über die Pisten gedonnert!

WEIL EINFACH EINFACH EINFACH IST!

Gemeint ist die Steuerung in *Excite Truck*! Ihr schnappt euch die Wii Remote, mit dem A-Knopf wird Gas gegeben, mit B steigt ihr auf die Bremse, das Digikreuz zündet den Turbo und die Neigungssensoren des quergelegten Controllers legen den Truck gekonnt in die Rechts- oder Linkskurve! Je stärker ihr die Wii Remote neigt, desto schärfer geht der Truck durch die Kurve! Auf der E3 konnten wir auf zwei Kursen die Rasanz von *Excite Truck* erleben. Wir flitzten in der Karibik von einer Insel zur nächsten und donnerten quer durch die Wüste und über riesige Sprungschanzen, um im nächsten Moment die Wii Remote blitzartig zur Seite zu neigen, um durch die nächste Kurve zu driften. Es fühlte sich richtig gut an – die Steuerung mit der Wii Remote ist unglaublich präzise, der Verwischeffekt sorgt für einen kleinen Geschwindigkeitsrausch und das Gameplay hält einige Überraschungen bereit. Ihr könnt nicht nur Abkürzungen quer durch die Pampa nehmen, sondern rast auch über spezielle Extras, die das Gelände schlagartig deformieren. So werden aus Bergspitzen nur noch kleine Hügel und Unebenheiten wachsen zu Sprungschanzen, die euch meterhoch durch die Luft katapultieren.

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN?

Die Sprungschanzen erinnern zwar deutlich an die *Hydro Thunder*-Serie und die matschigen Strecken an *Excite Bike*, aber dafür macht das Geschwindigkeitsgefühl sogar *F-Zero GX* Konkurrenz. Es ist sicher nicht alles neu in *Excite Truck*, aber die intuitive Steuerung und die zahlreichen Abkürzungen versprechen ein gelungenes Truck-Rennen! Mit Glück dürfen wir schon zum Start des Wii durch den Matsch rasen und der Konkurrenz Dreck auf die Windschutzscheibe schleudern. ■

» Die Steuerung mit Wii Remote ist unglaublich präzise! «

VORSCHAU
EXCITE TRUCK

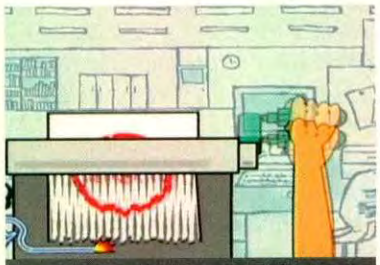
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monster Games
Spieler:	Noch nicht bekannt
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Excite Truck driftet noch etwas durch den Dreck, könnte aber mit etwas Feintuning zum Vorzeige-Rennspiel der Wii-Generation werden!

SO FUNKTIONIERT'S Ihr legt die Wii Remote auf eure Hand und sorgt für die Balance! BILD: NINTENDO

KNACKIG Jedes Spiel hat wieder ein knallhartes Zeitlimit! BILD: NINTENDO



SHREDDER Jetzt heißt es mit der Wii Remote kräftig kurbeln! BILD: NINTENDO

Wario Ware: Smooth Moves

Jetzt markiert ihr zusammen mit Wario den Zappelphilipp!

Fakten

- Über 200 Minispiele
- Konsequente Wii-Remote-Ausnutzung
- Einfaches Gameplay
- Keine Online-Anbindung

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Lange Einarbeitungszeit? Vergesst es! Komplizierte Steuerung? Fehlanzeige! Langeweile? Ganz bestimmt nicht, denn mit der *Wario Ware*-Serie hat Nintendo das wohl kurzweiligste Spielkonzept der aktuellen Konsolengeneration geschaffen. Ob auf dem Game Boy, dem GameCube oder dem DS – überall funktioniert das Prinzip der nur Sekunden dauernden Micro-Spiele.

EIGNUNGSTEST BESTANDEN!

Mit der einzigartigen Wii-Remote-Steuerung drängt sich Wii als nächste Plattform für die durchgeknallten Geschicklichkeitstests förmlich auf. So war es auch kein Wunder, dass Nintendo auf der E3 in Zusammenarbeit mit Intelligent Systems *Wario Ware: Smooth Moves* ankündigte. Über 200 Microgames fordern dabei euren vollen Körper- und natürlich Wii-Remote-Einsatz. Wie schon in den Vorgängern werden die Geschicklichkeitsaufgaben kurz erläutert und schon dürft ihr loslegen. Ihr balanciert einen Besenstiel, macht mit dem Controller Kniebeugen, bestreitet einen Dauerlauf oder legt den Controller zum Steuern eines Autos einfach quer – die Aufgaben sind wie immer völlig abgedreht, zeugen aber von der Genialität der Programmierer. Selten wurde ein Controller so abwechslungsreich und konsequent genutzt, denn ihr steuert ausschließlich mit der Wii Remote, andere Tasten und Knöpfe werden nicht genutzt. Klingt vielleicht etwas anstrengend, macht aber eine Mordsgaudi!

TRAUT EUCH!

Wario Ware: Smooth Moves eignet sich ideal, um Eltern, Freundin oder nicht spielenden Bekannten die Welt der Spiele näher zu bringen. Selten war ein Videospiel so einfach zu begreifen! Eine kleine Enttäuschung gibt es dennoch: Entgegen allen Gerüchten wird es bei *Wario Ware: Smooth Moves* weder eine Online-Funktion noch neue Minigames zum Download geben! ■

» Die Aufgaben sind wie immer völlig abgedreht, zeugen aber von der Genialität der Programmierer. «

VORSCHAU

WARIO WARE: SMOOTH ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo / Intelligent S.
Spieler:	Unbekannt
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Wario Ware: Smooth Moves könnte ein System-Seller der Generation Wii werden – leicht zugänglich und doch fesselnd!

Die GameCube-Hits

Die Spieleauswahl macht es deutlich: Der Lebenszyklus des GameCube nähert sich seinem Ende.

AUTOR: UDO CRNJAK

Nintendo-Fans und GameCube-Besitzer werden 2006 ein unterhaltsames (letztes) Jahr mit dem GC erleben. Hochkarätige Knaller wie *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Baten Kaitos Origins* (das es hoffentlich auch zu uns schafft), *Splinter Cell Double Agent* oder *Tomb Raider Legend* (das leider auf der Messe durch Abwesenheit glänzte) garantieren noch einmal Unterhaltung erster Güte. Dafür ist der Blick auf die gesamte GC-Spieleliste eher ernüchternd. Neben den bereits vor der E3 bekannt gegebenen GC-Umsetzungen bekannter Spielserien, etwa *Splinter Cell Double Agent* oder *Tomb Raider Legend*, scheint die Nintendo-Konsole nur noch als Auffangbecken für Film- und Serienumsetzungen zu fungieren. Neuankündigungen gibt es kaum und selbst bei Nintendo sind die Zeichen eindeutig. Mit *Super Paper Mario* und *Donkey Kong: Bongo Blast* wird der GameCube nicht gerade mit Neuheiten überhäuft. Ein weiteres Indiz für das nahende Ende des GameCube war auch die komplette Abwesenheit von spielbar präsentierten Titeln. Was sich im Vorfeld angedeutet hat, bestätigte die Messe: Der GameCube wurde stark vernachlässigt.

DIE E3-2006-TOP 5*: GAMECUBE

Sowohl für den GameCube als auch für Wii steht das kommende Abenteuer von Link ganz hoch im Kurs.

BILD: N-ZONE

Platz	Titel
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess
2	Super Paper Mario
3	Baten Kaitos Origins
4	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
5	Donkey Kong: Bongo Blast

* Alle Titel nicht spielbar

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Sam ließ sich auf der E3 nur kurz blicken.

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Ubisoft, **Termin:** September (Europa)

Von den drei Spielen, die Ubisoft noch in der GameCube-Pipeline hat, ist *Splinter Cell Double Agent* eindeutig das Highlight. Sam Fisher muss in seinem vierten Einsatz mit dem harten Leben eines Doppelagenten klarkommen und viele prekäre, moralisch fragwürdige Entscheidungen treffen. Seine Rolle macht es nötig, sowohl als kaltblütiges Mitglied der John Brown's Army (kurz: JBA) und gleichzeitig als Third-Echelon-Agent an vielen unterschiedlichen Schauplätzen, darunter der Kongo, die Arktis und Shanghai, Aufträge zu erledigen. Dabei muss Sam häufig auf die bekannten hochtechnisierten Hilfsmittel verzichten und sich mit der unterentwickelten Ausrüstung der Terrorgruppe begnügen. Teil 4 soll sich nicht nur in puncto Gameplay frisch überarbeitet zeigen, sondern auch optisch neue und vor allem hellere Wege gehen: Viele Einsatzorte werden bei Tageslicht besucht und bieten Sam somit weit weniger Möglichkeiten, seinen Feinden aufzulauern. **(uc)**

VON WEGEN DUNKEL Sam muss in Teil 4 seine Fähigkeiten überwiegend an hellen Schauplätzen unter Beweis stellen. BILD: UBISOFT

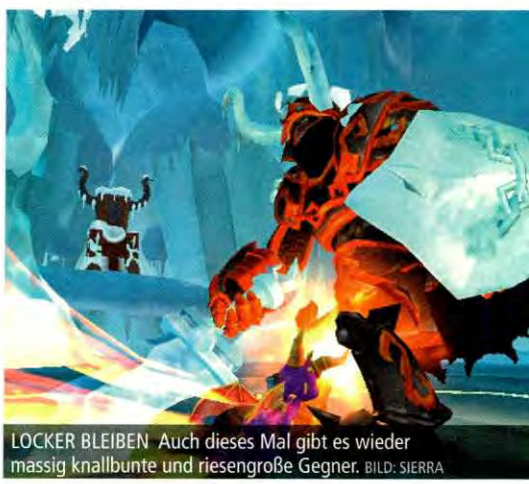
The Legend of Spyro A New Beginning

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Der kleine Drache heizt dem GC noch einmal ein.

ACTION | **Hersteller:** Sierra, **Termin:** Oktober (USA)

Der kleine lila Drache ist bereits ein alter Jump&Run- und Action-Hase. In seinem neuesten Abenteuer erfährt der kleine Feuerspucker alles über seine wahre Herkunft und über sein eigentliches Schicksal. Es versteht sich ja wohl von selbst, dass dies nicht ganz ohne Probleme vonstatten geht. Spyro bekommt es wieder mit einer Vielzahl von Gegnern und Endbossen zu tun. Die Entwickler haben ihm erneut vielfältige Fähigkeiten spendiert, die er sogar im Laufe des Spiels weiterentwickeln kann. So kann man Spyros Feinden mit immer stärker werdenden Feuer-, Erd-, Eis- oder Elektro-Attacken einheizen. Die Gestaltung der Levels macht zudem deutlich, dass der Schwerpunkt des Spiels auf der Action liegt. Als Schmankerl für alle alteingesessenen Spyro-Fans kann man den Drachen nun auch durch einige reine Fluglevels dirigieren. **(uc)**


LOCKER BLEIBEN Auch dieses Mal gibt es wieder massig knallbunte und riesengroße Gegner. BILD: SIERRA

LEGENDÄR Der Angriff der Rebellen auf den Todesstern ist eine der berühmtesten Szenen der Star-Wars-Trilogie. BILD: LUCASARTS

LEGO Star Wars II Die klassische Trilogie

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Den GameCube du nicht vergessen darfst.

ACTION | Hersteller: LucasArts, Termin: 19. September (Europa)

Der Bekanntheitsgrad der wohl berühmtesten Science-Fiction-Filmserie der Welt *Star Wars* ist ungebrochen. Das bewies nicht nur der originelle Titel *LEGO Star Wars* an sich, sondern auch dessen kommerzieller Erfolg. Im Zuge dessen und der Veröffentlichung einer neuen LEGO-Spielzeug-Serie wird LucasArts im September das dazugehörige GameCube-Spiel veröffentlichen. Die Entwickler belassen es nicht einfach bei einer LEGO-Portierung der Teile 4, 5 und 6, sondern garnieren das Spiel mit ganz besonderen Ideen. So wird man einen Figuren-Editor vorfinden, mit dem völlig absurde Charakter-Neukreationen möglich sein werden – zusätzlich zu den über 50 spielbaren Charakteren. Selbiges gilt auch für Fahrzeuge. Der Spieler wird neben allen bekannten Schauplätzen der Original-Trilogie auch wieder einen Koop-Modus vorfinden. **(uc)**

One Piece Grand Adventure

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Ruckzuck liegt der Kiefer tiefer.

BEAT 'EM UP | Hersteller: Namco Bandai, Termin: 19. September (Europa)

Deutschland hat die Mangawelle schon lange voll erwischt. Das Nachmittagsprogramm von RTL II quillt mittlerweile über von Zeichentrickserien aus dem Land der aufgehenden Sonne. In seinen letzten Monate landet auch noch ein Teil der überaus beliebten Piraten-Prügel-Mangaserie *One Piece* auf dem GameCube. Ausgestattet mit einer stattlichen Anzahl an Features, soll *One Piece Grand Adventure* nicht nur Serienfans begeistern. Im Adventure-Modus, dem Herzstück des Titels, kann der Spieler eine Bande von Piraten um sich scharen und über mehr als 20 Ozeane tuckern, um andere Piraten-Clans herauszufordern. Der Fokus liegt zwar klar auf dem Prügel-Gameplay, allerdings sollen eingestreute Events wie Rennen oder Sportereignisse die nötige Abwechslung bringen. **(uc)**

SCHWERPUNKT Das Spiel soll ähnlich packende Kämpfe bieten wie die Serie. BILD: NAMCO BANDAI

Alle GameCube-Spiele im Überblick*

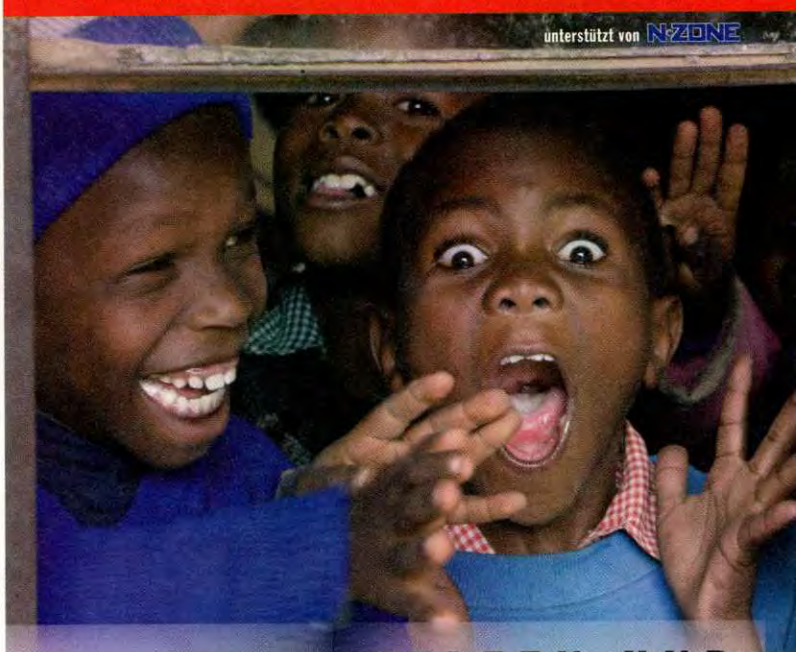
Alle auf der E3 2006 vorgestellten GameCube-Spiele

TITEL	HERSTELLER
Ab durch die Hecke	Activision
Avatar The Last Airbender	THQ
Barnyard	THQ
Baten Kaitos Origins	Nintendo
Bionicles Heroes	Eidos
Bratz: Forever Diamondz	THQ
Disney's Cars – Autos wie wir	THQ
Donkey Kong: Bongo Blast	Nintendo
Eragon	Vivendi
Flushed Away	D3
Happy Feet	Midway
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts
Madden NFL 2007	EA
MLB 2K6	Take 2/2K Games
Monster House	THQ
Naruto: Clash of Ninja	D3
One Piece Grand Adventure	Namco
Open Season	Ubisoft
Pac-Man World Rally	Namco
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft
SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ
Super Monkey Ball Adventure	SEGA
Super Paper Mario	Nintendo
The Ant Bully	Midway
The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway
The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft
Zatch Bell! Mamodo Fury	Namco

*ohne Gewähr

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von N-ZONE



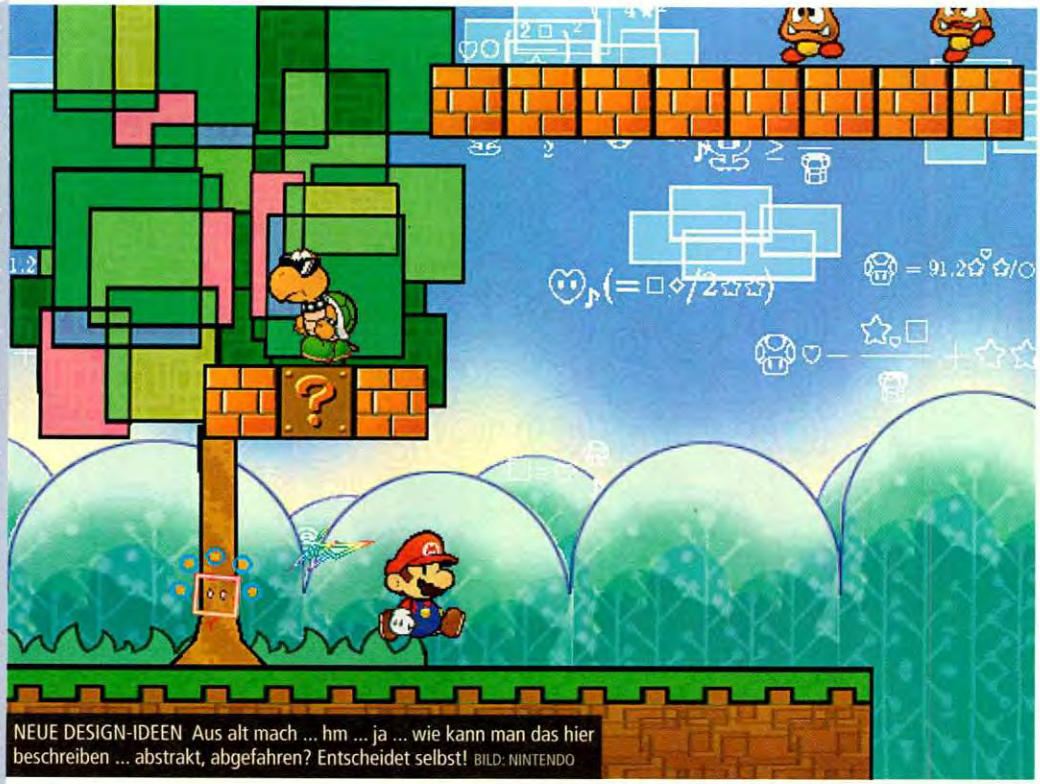
UNITED FOR AFRICA

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

GEMEINSAM FÜR AFRIKA



NEUE DESIGN-IDEEN Aus alt mach ... hm ... ja ... wie kann man das hier beschreiben ... abstrakt, abgefahren? Entscheidet selbst! BILD: NINTENDO

GEMEINSAM Man kann jederzeit den spielbaren Charakter wechseln. BILD: NINTENDO

BEGLEITUNG Über die beiden „Anhängsel" ist noch nichts bekannt. BILD: NINTENDO

Fakten

- Jump & Run der Paper-Mario-Macher
- 8 Welten
- Drei spielbare Charaktere: Mario, Prinzessin Peach und Bowser
- Rollenspielelemente sollen für Tiefgang sorgen

Super Paper Mario

Marios Videospielwurzeln sollen ihm zu neuem Ruhm verhelfen.

AUTOR: UDO CRNJAK

Mittlerweile gibt es kaum noch einen Bereich, in dem Mario nicht zum Einsatz kam – von den völlig abwegigen mal abgesehen. Aber in keinem anderen Genre fühlt er sich so wohl wie im Jump&Run-Sektor. Mit circa einem Dutzend Spielen, in denen er seine Heldenrolle voll auslebte, sollte man eigentlich meinen, das Jump&Run-Thema wäre durch. Neben dem DS-Hoppel-Revival *New Super Mario Bros.* (den Test hierzu lest ihr ab Seite 74) beweist gerade die aktuellste Ankündigung das Gegenteil. *Super Paper Mario* ist nicht nur ein weiterer Jump&Run-Titel mit dem dicken Handwerker, sondern wird auch einer der letzten, wenn nicht sogar DER letzte GameCube-Titel überhaupt. Aber nicht nur dieser Umstand ist außergewöhnlich. Für die Entwicklung des Spiels zeichnen Intelligent Systems (siehe Extrakasten „Alte Nintendo-Hasen") verantwortlich, die in ihrer bereits langen Studiogeschichte hauptsächlich Strategie- und Rollenspieltitel, wie zum Beispiel *Paper Mario* und *Paper Mario und die Legende vom Äonentor*, entwickelt haben.

GEGNSÄTZE ZIEHEN SICH AN

Super Paper Mario wurde auf der E3 zwar nur in Videoform gezeigt, wir möchten euch aber trotzdem mit ersten Infos zu diesem ungewöhnlichen GameCube-Titel versorgen. Sicher ist, dass sich Mario dieses Mal durch acht Welten kämpfen muss, die nicht nur seine Jump&Run-Fähigkeiten erfordern. Zahlreiche Rätsel müssen ebenfalls erledigt werden. Das übergeordnete Ziel ist dieses Mal nicht, die entführte Prinzessin Peach zu retten – man kann es kaum glauben! Die Entwickler haben sich nicht nur eine neue Story einfallen lassen (die im Moment leider noch vollkommen im Dunkeln liegt) – im Zuge der neuen Story-Idee wird Prinzessin Peach sogar einer der spielbaren Charaktere sein. Als besonderes Schmankerl für all jene Nintendo-Fans, die zudem auch noch ein besonderes Faible für Bowser haben, ist der glücklose Oberbösewicht ebenfalls spielbar. Richtig gehört, ihr könnt endlich mit Bowser durch die Levels stapfen. Jede der drei spielbaren Figuren verfügt über besondere Fähigkeiten, die in den Levels für das Erreichen von Verstecken oder allgemein für das Weiterkommen nötig sind. Prinzessin Peach etwa holt ihren Schirm hervor und schwebt nach einem beherzten Sprung langsam zu Boden. Dadurch lassen sich größere Abgründe überwinden. Damit sich der Spieler an kritischen Stellen auch alle verfügbaren Fähigkeiten der Hauptfiguren zunutze machen kann, ist per Knopfdruck der fliegende Wechsel zwischen Mario, Prinzessin Peach und Bowser möglich. Zusätzlich dazu können die drei Helden auf Bildschirmgröße anwachsen und einfach alles und jeden platt machen. Diese Aktion ist nicht nur eine Leihgabe aus *New Super Mario Bros.* für den DS,

» Als Schmankerl für alle Bowser-Fans wird der glücklose Oberbösewicht ebenfalls in Super Paper Mario spielbar sein. «

sondern auch eine Hommage an vergangene 8-Bit-Tage. Sobald Mario, Peach und Bowser an Masse zunehmen, werden sie zunehmend pixelig, bis sie wie ihre NES-Versionen aussehen. Während des Abenteuers wird die Hauptfigur von einem kleinen Schmetterling und einer gezeichneten Maske begleitet. Welche Funktion den beiden schwebenden „Accessoires" allerdings genau zukommt, ist noch unklar.

BEKANNT UND DOCH IRGENDWIE ANDERS

Fans der beiden *Paper Mario*-Spiele werden den optischen Stil von *Super Paper Mario* sofort wiedererkennen. Die Hauptfiguren sind platt wie eine Flunder und erwecken etwa bei Wendemanövern den Eindruck, sie wären aus Papier. Auch die Hintergrundoptiken zeigen große Ähnlichkeit zu den Arealen, die man aus den beiden *Mario*-Rollenspielen kennt. Teilweise machen die Levels einen sehr abstrakten Eindruck. So besteht das Blattwerk der Bäume aus vielen unterschiedlich grünen Vierecken, Wolken sind einfach nur eine Ansammlung von wenigen weißen Vielecken. Ein gesamter Levelabschnitt beispielsweise erinnert durch die Verwendung von vielen Vierecken eher an die grobpixeligen 8-Bit-Videospielkinderschuhe als an ein modernes Jump & Run. Neben bekannten und von alten Nintendo-Jump&Runs inspirierten Levelumgebungen begibt sich Mario unter anderem auch ins Weltall oder hopst durch eine Welt, die auf die Seite gekippt ist. Auf spielerischer Seite sollen einige Rollenspielelemente für zusätzlichen Tiefgang sorgen. Die Ideen der Entwickler hören sich bislang sehr interessant an und machen definitiv Lust auf mehr. Bleibt abzuwarten, ob der Titel genügend Eigenständigkeit mit sich bringt, um als origineller GameCube-Abschluss zu fungieren, oder ob er als Treibgut auf der Oldschool-Welle, ausgelöst durch *New Super Mario Bros.*, untergeht. Sobald es was Neues dazu gibt, lassen wir es euch selbstverständlich wissen. ■

SKANDAL!!! Was ist da los? Prinzessin Peach und Bowser heiraten? BILD: NINTENDO

NEUE LEVEL-IDEEN Anscheinend wird es auch möglich sein, in die dritte Dimension zu hopsen. Bestätigt ist es bislang aber nicht. BILD: NINTENDO

BACK TO THE ROOTS Marios Spezialfähigkeit ist eindeutig von New Super Mario Bros. inspiriert. BILD: NINTENDO

VORSCHAU

SUPER PAPER MARIO

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.intsys.co.jp/

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Witzige Ideen, Bowser als spielbarer Held und Rollenspielelemente. Dieser Titel könnte der letzte Knaller für den GameCube sein.

Intelligent Systems – die Spiele

Das japanische Entwicklerstudio ist eines der ältesten In-House-Studios von Nintendo und hat jede Hauptplattform mit hochkarätigen Titeln versorgt. Im Folgenden seht ihr eine Auflistung ihrer wichtigsten Titel, ohne die Japan-exklusiven Erscheinungen.

NES:
- Soccer
- Tennis
- Wild Gunman
- Wrecking Crew

Game Boy:
- Alleyway
- Baseball

SNES:
- Super Metroid

N64:
- Paper Mario

GBA:
- Advance Wars
- Advance Wars 2: Black Hole Rising
- Dr. Mario & Puzzle League
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Mario Kart Super Circuit

GameCube:
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Paper Mario und die Legende vom Äonentor

BEISTAND In Teil zwei fungiert der Spieler erneut als Schutzgeist und steht der Hauptfigur mit Rat und Tat zur Seite. BILD: NINTENDO

PERSÖNLICHKEIT Jede Figur wird glaubwürdig im Spiel präsentiert, wodurch der Titel einen ganz besonderen Charme ausstrahlt. BILD: NINTENDO

VIELSEITIG Die Story von Baten Kaitos Origins bietet wieder einmal viele Facetten. BILD: NINTENDO

Fakten

- Spielzeit soll über 80 Stunden betragen
- Story findet 20 Jahre vor Teil eins statt
- Dutzende Nebenmissionen
- Mehrere hundert Zeilen Sprachausgabe
- Über 600 verschiedene Karten
- Nur noch zwei Arten von Karten

Baten Kaitos Origins

Die Karten werden neu gemischt. Das letzte große Rollenspiel für den GameCube kommt hoffentlich auch nach Europa!

AUTOR: UDO CRNJAK

Vor exakt einem Jahr tauchten GameCube-Rollenspieler mit *Baten Kaitos – Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean* in eine wundervolle Fantasiewelt voller Herausforderungen und mit einer außergewöhnlichen Story ein. Eines der besonderen Features des Spiels war die Rolle, die dem Spieler zugewiesen wurde. Anders als bei herkömmlichen RPGs schlüpfte man nicht in die Haut der Hauptfigur, sondern agierte als Schutzgeist im Hintergrund. Hin und wieder wandte sich der Protagonist dem Bildschirm und somit auch direkt dem Spieler zu, um ihn etwa um Rat zu bitten. Bis auf die Person des Schutzbefohlenen hat sich an diesem besonderen Merkmal in der Fortsetzung nichts geändert. Der Spieler begleitet den jungen Sagi, einen 15-jährigen grünhaarigen Soldaten, der 20 Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils nach und nach in nicht minder gewichtige Ereignisse verwickelt wird. Gerade in der Anfangsphase des Spiels wendet sich Sagi sehr häufig an den Spieler, um seinen Rat in Bezug auf vielerlei Dinge, Gegenstände und Ereignisse zu erfragen. Schlüsselszenen oder wichtige Gespräche mit anderen Personen werden nicht nur anhand von Textboxen, sondern begleitend dazu auch mit sehr professioneller japanischer Sprachausgabe wiedergegeben.

MAGISCHES FULL HOUSE

Was sich anhand der japanischen Vollversion und des gesehenen E3-Materials deutlich abzeichnet, ist der ereignisreiche Beginn der Geschichte. Man kann sich ausgiebig in der Umgebung umsehen und wird sehr schnell mit dem Gameplay bekannt gemacht, dessen Kern nach wie vor das facettenreiche Kartensystem ist. Größter Unterschied in dieser Hinsicht ist die spürbare Vereinfachung, um dem Spieler einen deutlich schnelleren Einstieg zu ermöglichen. Gab es bei *Baten Kaitos* noch vier Arten von Magnus-Karten – Angriffs-, Abwehr-, Heil- und Magiekarten – sind es bei der Fortsetzung nur noch zwei: Quest- und Kampf-Magnus-Karten. Erstere werden während der ausgiebigen Erkundungen der fantasievoll gestalteten und vorgerenderten Schauplätze eingesetzt. An bestimmten Punkten der Umgebung reduziert man beispielsweise

KOMBO-WAHNSINN Um eine Schlagserie auszuführen, muss der Wert der zweiten gespielten Karte höher sein als der Wert der ersten Karte. BILD: NINTENDO

FANTASIEVOLL Sämtliche Protagonisten zeugen von der Fantasie der Entwickler. BILD: NINTENDO

VOLLER ÜBERBLICK Das Statusmenü ist genretypisch mit allerlei nützlichen Werten ausgestattet. BILD: N-ZONE

EINFÜHRUNG Gerade in der Anfangsphase wendet sich Sagi sehr oft an den Spieler. So kommt man sehr gut ins Spiel. BILD: N-ZONE

Wasser, Pilze, Fleisch oder andere Gegenstände auf deren Essenzen und deponiert diese dann auf leeren Magnus-Karten. Neben ihrer Funktion als Heilgegenstände werden diese Essenzen auch in vielen Rätseln benutzt. Oftmals werden dadurch Ereignisse ausgelöst, die ein Weiterkommen ermöglichen. In den rundenbasierenden Kämpfen beschränkt sich das Spiel nur noch auf den Einsatz von Kampf-Magnus-Karten. Das zusätzliche Ausspielen von Verteidigungs-Karten, wie es im Vorgänger noch der Fall war, ist passé. Dafür besteht weiterhin die Möglichkeit, die eigenen Angriffe durch Karten-Kombos zu erweitern. Entscheidend hierfür ist der Wert der Karten. Auf den Wert 1 kann man nur eine Karte mit einem höheren Wert spielen, um die beiden Attacken miteinander zu verknüpfen. Innerhalb dieses Kartentyps gibt es weitere Variationen.

Mit normalen Angriffskarten führt Sagi einen Schwerthieb aus, Special-Move-Karten verbrauchen Magiepunkte und lassen effektvolle Angriffe auf den Gegner niedergehen. Ausrüstungskarten haben beispielsweise auf die Panzerung der Figur einen Einfluss. Auren, die unter anderem in Shops erworben werden, verleihen den Figuren eine temporäre Eigenschaft, wie etwa erhöhte Angriffskraft.
Anhand der bisher gesehenen und gespielten Szenen lässt sich prognostizieren, dass gegenüber dem Vorgänger die unschönen Längen während der Unterhaltungen beseitigt werden und die hohe Komplexität des Karten-Systems entzerrt wird. Ob es der Titel nach Europa schafft, ist leider noch unklar. Amerikanische Rollenspieler können hingegen ab dem 25. September in die neue, faszinierende Welt von *Baten Kaitos Origins* eintauchen. ■

» Der Gameplay-Kern ist nach wie vor das facettenreiche Kartensystem. «

VORSCHAU

BATEN KAITOS ORIGINS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Software
Spieler:	1
Termin:	Nicht bekannt
Web:	www.monolithsoft.co.jp

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Wunderschönes und fantasievolles Rollenspiel mit durchdachtem Kartensystem. Actionreicher und einfacher als der Vorgänger.

HINWEISSCHILDER Geradeaus sieht die Strecke eher beunruhigend aus. BILD: N-ZONE

SPRUNGBRETT Schanzen finden sich auf den Kursen zuhauf. BILD: N-ZONE

COOLE SAU Donkey ergattert einen Wild-Move und posiert für die Kamera. BILD: N-ZONE

CHIQUITAS Bananen ohne Ende und die Chance auf weitere Wild-Moves! BILD: N-ZONE

Fakten

- Unterstützung des Bongo-Controllers
- Die gesamte Affenbande
- Rasantes Gameplay
- Coole Wild-Moves
- Spannender Mehrspielermodus

DK: Bongo Blast

Achtung: Auf der rechten Spur überholt ein Gorilla auf zwei Bongo-Trommeln!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Auf der E3 war Wii natürlich in aller Munde! Damit auch GameCube-Fans Grund zum Klatschen haben, erinnert sich Nintendo an den Bongo-Controller. Nach den Rhythmus-Orgien *Donkey Konga 1 + 2* und dem innovativen Jump & Run *Donkey Konga Jungle Beat* greift die Affenbande erneut zu den Trommeln, schnallt sich diese unter den Hintern und veranstaltet das abgedrehteste Wettrennen der Videospielgeschichte.

DIDDY KONG TROMMEL AIR RACE!

Trennt euch also von der altertümlichen Vorstellung des Affen auf dem Schleifstein! Donkey Kong, Dixie, Funky und die Kremlings rasen in insgesamt fünf Welten auf dem Rücken raketenbestückter Trommeln um die Wette – gelenkt wird mit dem Standard-Pad oder dem Bongo-Controller. Mit gezielten Schlägen weicht ihr Felsbrocken aus, stürzt euch wagemutig Wasserfälle hinab oder sammelt im dichten Urwald Bananen. Dadurch füllt sich eure Wild-Move-Leiste, mit der ihr spezielle Flugmanöver zeigt! Der Weg zum Sieg ist hart, denn *DK: Bongo Blast* ist verteufelt schwer und wirkt wie eine Mischung aus *Diddy Kong Racing* und *Donkey Konga*. Blitzreaktionen sind gefragt, wenn ihr eure Konkurrenz von den Trommeln holt oder Holzfässer zur Beschleunigung nutzt!

ICH GEB GAS, ICH WILL SPASS!

Das passt zu Nintendo! Das Konzept einfacher und intuitiver Spielkonzepte wird auch auf dem GameCube fortgesetzt – Spielspaß und Innovationen stehen im Vordergrund! *DK: Bongo Blast* könnte der krönende Abschluss einer Reihe von Trommelspielen werden. Vor allem das rasante Gameplay und der Vierspielermodus lassen Bongo-Besitzer ungeduldig mit den Fingern trommeln! Ob *DK: Bongo Blast* den Rennspielthron noch auf der Zielgeraden erklimmt, ist fraglich, die Auszeichnung „Innovativstes Wettrennen" ist ihm jedoch sicher! ■

» DK: Bongo Blast könnte der krönende Abschluss einer Reihe von Trommelspielen werden! «

VORSCHAU
DK: BONGO BLAST

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

In *DK: Bongo Blast* geht ihr mit den Trommelcontrollern in den Sturzflug und gebt bis zu drei menschliche Piloten zum Abschuss frei!

Die DS-Hits

Und wieder sprudelte der DS vor 1A-Software!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Im dritten Jahr in Folge präsentierte sich der DS auf der E3 als Plattform für innovative, hochwertige Software – sowohl für Einsteiger als auch für Vielspieler. Gelegenheitszocker möchte Nintendo künftig mit Titeln wie *Clubhouse Games* oder *Sudoku Gridmaster* unter dem Label „Touch Generation" ansprechen. Außerdem wird die Genre-Abdeckung der Wi-Fi Connection mit *Star Fox DS*, *Custom Robo Arena* und weiteren Spielen (siehe Liste) erweitert. Darüber hinaus wurde ein Opera-Webbrowser für den DS präsentiert, der jedoch noch nicht für Europa bestätigt wurde. Wofür es sonst noch zu sparen lohnt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten!

DIE E3-2006-HIGHLIGHTS*: DS

Nichts Neues: Zelda ist 2006 das heißeste Thema für fast alle Nintendo-Plattformen. Egal ob Wii, GameCube oder DS.

BILD: NINTENDO

Platz	Titel
1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
2	Final Fantasy III
3	Yoshi's Island 2
4	Star Fox DS
5	Children of Mana
6	Diddy Kong Racing
7	Pokémon Mystery Dungeon
8	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis
9	DK: King of Swing DS
10	Chibi-Robo! Park Patrol

* Nur spielbare Titel

Final Fantasy III

EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

Nach 15-jähriger Verspätung jetzt in 3D-Pracht!

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** Erscheint im September (USA)

Die Menschheit ist in Aufruhr: Erdbeben haben der Natur großen Schaden zugefügt. Die wertvollen Kristallreliquien, die den Frieden über Jahrzehnte hinweg wahrten, wurden zerstört und haben böse Kreaturen auf die Bevölkerung gehetzt. Doch für Luneth erfüllt sich ein Schicksal: Er muss das einträchtige Dorf Ur hinter sich lassen und gemeinsam mit drei Weggefährten ausziehen, um für die Rettung der Welt zu kämpfen. *Final Fantasy III* – bislang den japanischen Rollenspielern vorbehalten – macht sich auf dem DS im polygonalen Gewand auf, auch das westliche Publikum in den Bann zu ziehen. Square Enix verspricht vollen Touchscreen-Einsatz: So könnt ihr mit dem Stylus durch die Dungeons streifen, euch in spannenden Rundenkämpfen mit Monstern beharken und Zaubersprüche einsetzen. Der Titel bestach auf der E3 dank seiner äußerst gelungenen Grafik und landet mit etwas Glück noch dieses Jahr unter europäischen Weihnachtsbäumen. **(ck)**

MUSS Kein Final Fantasy ohne die Chocobos! BILD: SQUARE ENIX

Magical Vacation

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

„Die Lehrerin ist weg!" – „DAS ist magischer Urlaub!"

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Erscheint im 4. Quartal

Worüber sich mancher freuen würde, veranlasst den wahlweise männlichen oder weiblichen Hauptdarsteller von *Magical Vacation* (Arbeitstitel) zum Handeln: Madeleine, eine renommierte Lehrerin an der Zauberschule Will O'Wisp, ist urplötzlich verschwunden. Ihr macht euch kurzerhand auf die Suche nach der Klassenlehrerin und werdet im Verlauf der Geschichte so ganz nebenbei in die Rettung des Sonnensystems verstrickt. Gesteuert wird das Rollenspiel komplett mit dem Stylus-Touchscreen-Doppel. In den rundenbasierten Kämpfen wählt ihr eure Attacken ähnlich wie bei *Secret of Mana* in einem ringförmigen Menü aus – wenig überraschend, war doch ein Teil des Teams an der Entwicklung des SNES-Rollenspiel-Meilensteins beteiligt! Mit bis zu sechs Freunden zieht ihr zudem gemeinsam aus, um einen speziell designten Multiplayer-Dungeon zu erkunden. **(ck)**

LICHTBLITZ! Manche Effekte erwecken beim Spieler ein echtes Wow-Gefühl. BILD: NINTENDO

Mario vs. Donkey Kong 2 March of the Minis

EINSCHÄTZUNG: ★★★★

Die XXS-Marios nehmen's in die Hand!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** erscheint am 25. September (USA)

Anzeichen für Starallüren? Im Größenwahn hat Mario einen eigenen Vergnügungspark eröffnet und muss nun mit ansehen, wie Riesenaffe Donkey Kong seine zarte Exfreundin Pauline verschleppt. Doch Mario kümmert sich nicht selbst um die Rettung, sondern schickt die Mini-Marios los, um die Maid wieder aufzustöbern. Dabei müssen in den hindernisgespickten Levels wie im ersten Teil Schalter aktiviert oder Schlüssel gefunden werden. Nett: Ihr könnt eigene Levels kreieren und anderen Spielern per Wi-Fi Connection zum Download zur Verfügung stellen. Auch eine Rangliste wird online abrufbar sein. Bleibt zu hoffen, dass wir diesmal länger am Abenteuer zu knabbern haben! **(ck)**

ABGESPECKT Die Render-Optik des Vorgängers ist einem bunteren Look gewichen. BILD: NINTENDO

Online-Modus inklusive

nintendo Wi-Fi connection

Diese Spiele werden Nintendos Onlinedienst nutzen:

Club House Games: Brett- und Kartenspiele für bis zu acht Teilnehmer
Custom Robo Arena: 1-gegen-1-Roboter-Duelle
DS Air: Koop-Modus für zwei Piloten
Mario vs. Donkey Kong 2: Upload und Download von eigenen Levels
Panzer Tactics DS: Taktische Missionen für vier Strategen
Star Fox DS: Arwing-Gefechte mit bis zu vier Spielern
Tenchu: Dark Secret: Item-Tausch mit Freunden oder unbekannten Spielern
Tony Hawk's Downhill Jam: Vierspieler-Rennen inklusive Voice-Chat

Hotel Dusk: Room 215

EINSCHÄTZUNG: NICHT MÖGLICH

Nervenkitzel von den Another-Code-Machern

ADVENTURE | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** erscheint im 4. Quartal

Hotel Dusk erzählt die aufreibende Suche des ehemaligen Polizisten Kyle Hyde nach einem verschollenen Freund. Ihr steuert den Ex-Polizisten mit dem Stylus; tippt ihr Gegenstände oder Personen an, interagiert ihr mit ihnen. So öffnet ihr Koffer oder erfahrt mehr über die Vergangenheit der unterschiedlichen Charaktere. Das Konzept kommt euch bekannt vor? Kein Wunder: Cing legte mit *Another Code* ein überaus spannendes Grafik-Adventure vor. Neu ist, dass euer System jetzt vertikal gehalten wird. Hoffentlich stimmt der Umfang! **(ck)**

SPARTANISCH Die Grafik des rechten Screens wirkt noch arg simpel – bitte nachbessern!

Alle DS-Spiele im Überblick*

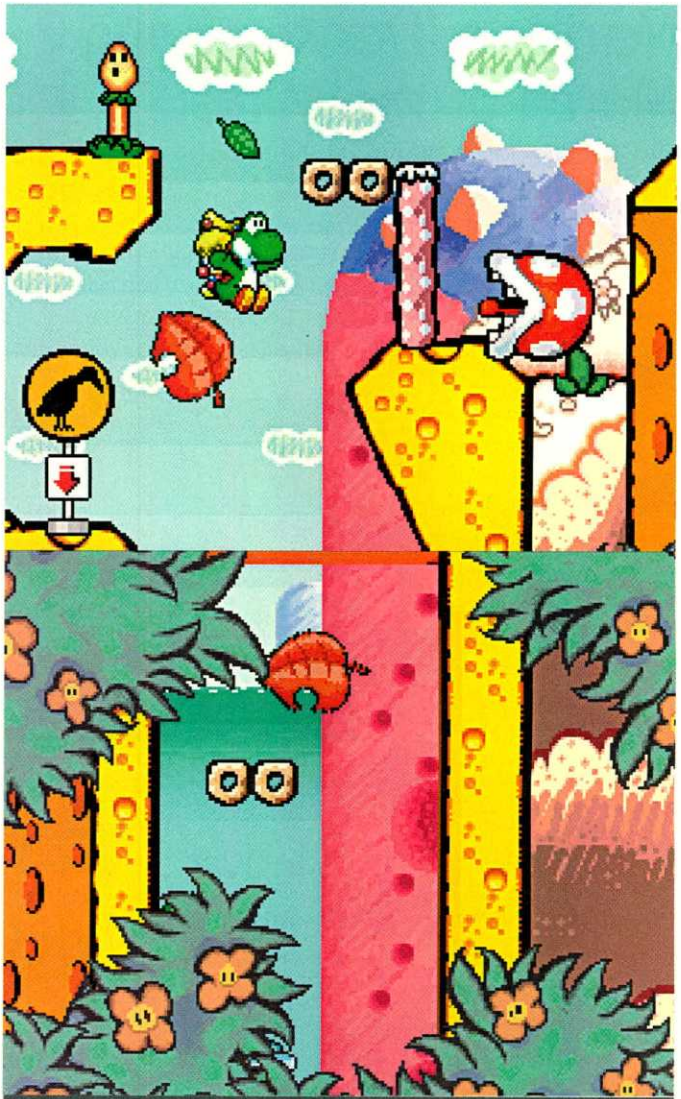
Folgende Spiele wurden mit genauem Titel bestätigt:

TITEL	HERSTELLER
Ab durch die Hecke	Activision
Alex Rider: Stormbreaker	THQ
Arthur and the Minimoys	Atari
Avatar: The Last Airbender	THQ
Bratz Diamonds	THQ
Break'em All	D3
Castlevania: Portrait of Ruin	Konami
Charlotte's Web	SEGA
Children of Mana	Nintendo
Code Lyoko	Game Factory
Contact	Atlus
Cooking Mama	Majesco
Crash Boom Bang!	Vivendi Games
Danny Phantom: Urban Jungle	THQ
Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami
Deep Labyrinth	Atlus
Densetsu no Stafi 4	Nintendo
Diddy Kong Racing DS	Nintendo
Dino Master	Majesco
Disney's American Dragon	Buena Vista Games
Disney's Cars – Autos wie wir	THQ
Disney's Chicken Little: Ace in Action	Buena Vista Games
Disney's Kim Possible: Global Gemini	Buena Vista Games
Disney's The Little Mermaid: Ariel's Undersea Adventure	Buena Vista Games
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	Square Enix
Eragon	Vivendi Games
Final Fantasy III	Square Enix
Fossil League D.T.C.	D3
Freedom Wings	Natsume
Garfield: Tale of Two Kitties	Game Factory
Hannah Montana	Buena Vista Games
Happy Feet	Midway
Harvest Moon DS	Natsume
Hotel Dusk: Room 215	Nintendo
Kirby DS	Nintendo
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts
Lunar Knights	Konami
Madden NFL 2007	EA
Magical Vacation	Nintendo
Magnetica	Nintendo
Mario Hoops 3 on 3	Nintendo
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo
Marvel Trading Card Game	Konami
Marvel: Ultimate Alliance	Activision
Mech Assault: Phantom War	Majesco
Mega Man ZX	Capcom
Meteos: Disney Edition	Buena Vista Games
Micro Machines V4	Codemasters
Mini RC Rally	Summitsoft
Miss Spider: Harvest Time Hop and Fly	American Game Factory
Monster Bomber	Majesco
My Frogger	Konami
New Super Mario Bros.	Nintendo
Open Season	Ubisoft
Phoenix Wright – Ace Attorney: Justice for All	Capcom
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games
Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo
Pokémon Ranger	Nintendo
Point Blank	Namco / Bandai
Pro Evolution Soccer	Konami
Puzzle de Harvest Moon	Natsume
Rayman	Ubisoft
Scooby-Doo! 2007	THQ
SNK vs. Capcom Card Fighters Clash	SNK Playmore
Spectrobes	Buena Vista Games
SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe	THQ
SpongeBob und seine Freunde: Vortex Island	THQ
Spy Vs. Spy: M.A.D.	Kemco
Star Fox DS	Nintendo
Star Trek: Tactical Assault	Bethesda Software
Steel Horizon	Konami
Sudoku Gridmaster	Nintendo
Superman Returns	EA
Tenchu: Dark Secret	Nintendo
That's So Raven: Psychic on the Scene	Buena Vista Games
The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra
The Suite Life of Zack & Cody: Tipton Trouble	Buena Vista Games
Tom & Jerry Tales	Eidos
Tomb Raider: Legend	Eidos
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
Top Gear: Downforce	Kemco
Totally Spies! 2	Atari
Ultimate Brain/Card/Puzzle Games	Telegames
Uno/Uno 52/Uno Skipbo/Uno Freefall	Destination Software
Warlords Champions	D3
Winx Club: Shadow of the Phoenix	Konami
Xiaolin Showdown	Konami
Yoshi's Island 2	Nintendo
Yu-Gi-Oh! GX	Konami

*Ohne Gewähr

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
unterstützt von N-ZONE
UNITED FOR AFRICA
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

DOPPELSCHIRM Die Spielwelt verteilt sich auf zwei Bildschirme. Viele Feinde, wie hier die Kugelwillis oder der Shy Guy, sind Bekannte aus dem Mario-Universum. BILD: NINTENDO



QUIETSCHBUNT Knuddeloptik und ein ungemein farbenfrohes Leveldesign zeichnen den Titel aus. Die Charaktere kann man an bestimmten Punkten wechseln. BILD: NINTENDO

Fakten

- Drei Charaktere können auf Yoshi reiten: Baby Mario, Baby Donkey Kong und Baby Peach
- Yoshis Fähigkeiten sind an die reitende Person gebunden
- Der Spieler kann zwischen den Helden wechseln
- Beide Bildschirme werden zur Darstellung der Levels genutzt

Yoshi's Island 2

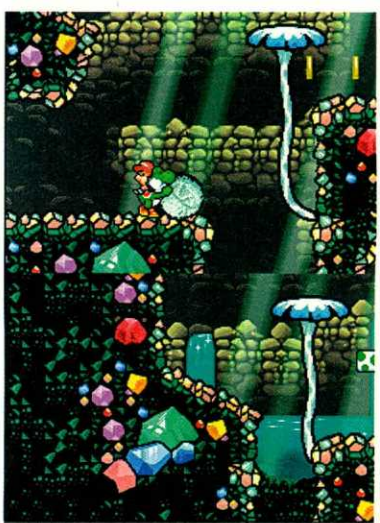
Baby Mario und Yoshi bekommen Verstärkung: Das Duo wird zum Quartett!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Für viele ist *Yoshi's Island* für das Super NES immer noch eines der besten Jump & Runs aller Zeiten. Die tolle Spielbarkeit und der sympathische Hauptdarsteller konnten Spieler aller Altersklassen begeistern und genießen noch heute einen hohen Kultfaktor. Kein Wunder, dass Nintendo mit *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3* Ende 2002 auch den Game Boy bediente und eine Neuauflage mit zahlreichen neuen Features, inklusive des Klassikers *Mario Bros.*, auf Nintendos damaliges Vorzeige-Handheld brachte. Auch der Nintendo DS hatte durch *Yoshi's Touch & Go* bereits Kontakt mit dem kleinen Mini-Dino und präsentierte ihn optisch aufgefrischt. Das auf der E3 vorgestellte und spielbare *Yoshi's Island 2* greift den grafischen Stil des ersten DS-Abenteuers auf, orientiert sich hinsichtlich seines Spielkonzepts aber am direkten Vorgänger *Yoshi's Island*.

GETRÜBTE IDYLLE

Das Leben auf dem Yoshi-Eiland könnte so schön sein! Menschen und kleine, gesattelte Reitdinos leben in Harmonie zusammen und die Kinder gehen eifrig



BESSER ALS INDY Baby Mario und Yoshi rollen Riesenkugeln einfach vor sich her! BILD: NINTENDO

zur Schule. Unglücklicherweise erscheint wie aus dem Nichts eine geheimnisvolle, schwebende Insel über dem friedlichen Eiland und versetzt sowohl die menschliche als auch die tierische Bevölkerung in Aufruhr. Als plötzlich und zu allem Überfluss auch noch fast alle Kinder abhanden kommen, machen sich Baby Mario, Baby Peach und Baby Donkey Kong zusammen mit ihrem Freund Yoshi auf die Reise, das mysteriöse Verschwinden aufzuklären. Natürlich kann immer nur einer der kleinen Helden auf Yoshis Rücken Platz nehmen und ihn durch die kunterbunten Welten dirigieren. In geregelten Abständen ist es an bestimmten Stellen aber möglich, zwischen den drei Hauptcharakteren zu wechseln. Dies ist auch durchaus sinnvoll, denn jedes Baby verleiht dem Dino bestimmte Fähigkeiten. Mit Baby Mario im Sattel kann Yoshi verheerende Stampfattacken auf die Schädel seiner Feinde niederlassen, Baby Peach hat ihren – unter anderem aus *Super Princess Peach* bekannten – Regen- und Sonnenschirm mitgebracht, um kurzzeitiges Fliegen zu ermöglichen und Baby Donkey Kong hangelt sich mit seinen starken Armen an Lianen entlang und über Abgründe hinweg.

Leider konnten auf der E3 nur kurze Passagen mit der kleinen Prinzessin, dem angehenden Klempner und dem zukünftigen Großaffen angespielt werden, trotzdem machte die Demo einen guten Eindruck und verdeutlichte, dass *Yoshi's Island 2* sich spielerisch stark am Vorgänger ausrichtet. So benutzt der kleine Saurier seine überdimensionale Zunge, um Gegner zu verschlucken und diese anschließend zu gepunkteten Eiern zu verarbeiten. Erst einmal ausgeschieden, werden sie kurzerhand als effektive Wurfgeschosse mitgeführt. Gezielt wird mittels eines auf- und absteigenden Fadenkreuzes, das das Schalenprojektil – im richtigen Moment auf die entsprechende Taste gedrückt – garantiert sein Ziel finden lässt.

BUNT, BUNTER, YOSHI'S ISLAND

Die liebevoll gestalteten Levels warten mit vielen bekannten Elementen auf. So treffen die Helden auf Schnapp-Piranhas, Fly Guys und andere Konstanten, die den Charme der Spiele im Mario-Universum ausmachen. Dargestellt wird das Geschehen auf beiden Screens des DS, sodass die Spielwelt insgesamt größer wirkt. Wenn Nintendo bis zum Release alle Feinheiten perfektioniert, können wir uns mit *Yoshi's Island 2* auf ein tolles DS-Jump&Run-Vergnügen einstellen. ■

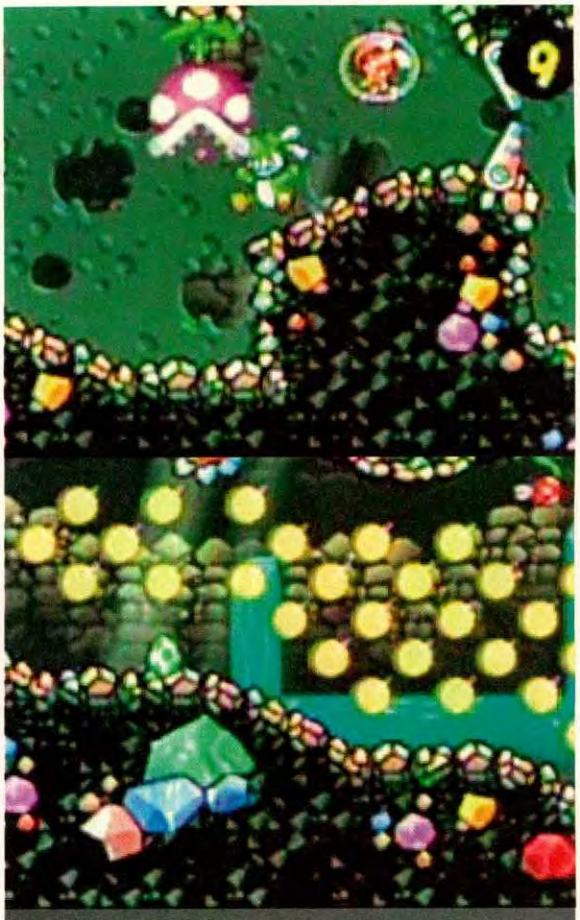
VORSCHAU

YOSHI'S ISLAND 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal 2006
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Unglaublich knuffiges Jump & Run, das dank witziger Ideen und Yoshis verschiedener Fähigkeiten ein Hit werden dürfte!



AUTSCH! Nach dieser schmerzhaften Begegnung mit Schnapp-Piranhas sollte Yoshi schnell Baby Mario aufsammeln! BILD: N-ZONE

REGENSCHIRM Jeder Charakter bringt bestimmte Fähigkeiten mit: Peach kann mit ihrem Schirmchen fliegen. BILD: N-ZONE

HÄNGEPARTIE Ohne Baby Donkey Kong wäre Yoshi in dieser Situation ganz schön aufgeschmissen! BILD: N-ZONE

ZUSAMMENSPIEL Befördert diesen Boss mit Bomben auf den unteren Screen und gebt ihm nach seiner Landung mit dem Schwert Saures! BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Die Landratte von Hyrule entert als Seebär erneut den Ozean!

Fakten

- Vollständige Stylus-Steuerung: Schlagt, lauft und benutzt Items mit dem Touchscreen
- Multiplayer-Modus für zwei Spieler
- Memo-Funktion in den Dungeons
- Story ist nach The Wind Waker angesiedelt
- Eiji Aonuma ist an der Entwicklung beteiligt

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

In *The Wind Waker* hat sich Link eine großartige Referenz als Seemann erarbeitet – und genau an diesem Punkt knüpft *Phantom Hourglass* an! Einige Monate, nachdem Ganondorf am Ende der GameCube-Episode das Zeitliche gesegnet hat, sind Link, Tetra und die Piraten erneut ausgesegelt, um neue Territorien zu entdecken. Ein Nebel staut sich unerwartet inmitten des Ozeans auf, doch aus dem Inneren des mysteriösen Dunstschleiers ragt ein Schiffswrack heraus. Die herzensgute Tetra macht sich auf, um nach dem Rechten zu sehen, als sie urplötzlich in große Gefahr gerät. In dem Versuch, die Piratentochter aus ihrer misslichen Lage zu retten, verliert Link das Bewusstsein und erwacht mutterseelenallein am Strand einer verlassenen Insel. Entgegen aller Hoffnungen gibt es von Tetra weit und breit keine Spur – doch Link vernimmt die Worte einer Fee und macht sich auf die Suche nach dem Mädel. Seine Reise führt ihn dabei wieder einmal mit seinem Nussschalen-Kahn durch die maritimen Gebiete von Hyrule. Ein großes Abenteuer nimmt seinen Lauf.

» Phantom Hourglass wird vom Anfang bis zum Ende nur mit dem Stylus gesteuert! «

AUF TUCHFÜHLUNG MIT DEM TOUCHSCREEN

Was bislang lediglich spekuliert wurde, ist nach der E3-Demo gewiss: *Phantom Hourglass* wird vom Anfang bis zum Ende nur mit dem Stylus gesteuert! Links Fee gibt dabei den Punkt an, auf den ihr mit dem DS-Stift zeigt. Bewegt ihr diesen ein Stückchen von Link weg, läuft der Zipfelmützenträger mit geringem Tempo in die jeweilige Richtung. Zieht ihr den Stylus noch weiter in die gewünschte Richtung, beginnt Link zu rennen. Auch die übrigen Aktionen habt ihr auf dem Touchscreen je-

Der Stylus als Masterschwert

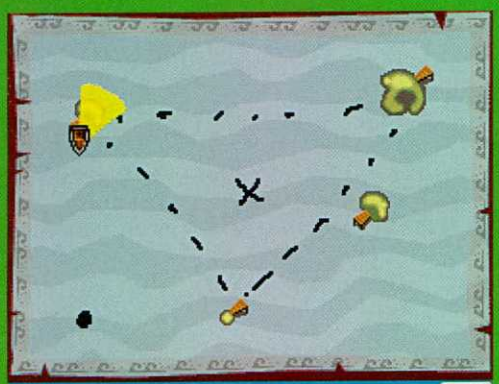
Phantom Hourglass wird vollständig mit dem Stylus gesteuert. Wir zeigen euch vier Touchscreen-Einsatzgebiete:

BEWEGEN Die Fee gibt den Punkt an, auf den ihr mit dem Stylus zeigt. Dorthin lauft ihr. BILD: NINTENDO

SCHWERTHIEB Gegner erledigt ihr, indem ihr die Feinde einfach antippt. BILD: NINTENDO

WIRBEL Kringelt ihr Link ein, vollführt er eine Kreisattacke und wirbelt z. B. Gras auf. BILD: NINTENDO

SCHIEBEN Blöcke werden künftig ganz simpel mit nur einem Klick verschoben. BILD: NINTENDO



SCHIPPERN Bevor Link in See sticht, legt ihr auf dem Touchscreen seine Route fest. BILD: NINTENDO

PLAUDERTASCHE Mit Personen könnt ihr interagieren, indem ihr sie antippt. BILD: NINTENDO

derzeit im Griff: Gegner werden mit einem eleganten Schwerthieb beseitigt, indem ihr sie antippt und Link daraufhin sein Schwert aus dem Köcher zückt. Die Wirbelattacke, die ihr in den vergangenen Teilen durch längeres Drücken der A-Taste vollführen konntet, wird jetzt mit einer kreisförmigen Bewegung ausgeführt. Nebeneffekt: Mit dem Rundum-Hieb verarbeitet ihr nicht nur Gegner in eurem Bewegungsradius zu Kleinholz, sondern zerhackt auch die Hyrule'schen Grasbüschel, unter denen sich manchmal wertvolle Rubine befinden.

KRISTALL-KRAWALL

Zu guter Letzt ist das neue DS-*Zelda* (abgesehen von der *Four Swords*-Beigabe im Game-Boy-Remake *A Link to the Past*) die erste Episode, die von Haus aus über einen Multiplayer-Modus verfügt: Zwei Links befinden sich hier in einer Arena und beharken sich gegenseitig – der Auftakt zu einer wilden Kristallkeilerei! Denn wer nach Ablauf der Zeit am meisten Klunkersteine gesammelt hat, gewinnt. Die polygonale Optik und der starre Blickwinkel sorgten bei unserem Antesten übrigens für ein überraschend angenehmes Spielgefühl. Wir sind schon sehr gespannt, welche Rätsel mit dem Schlüsselelement des Spiels – einer Sanduhr – möglich sind und können kaum erwarten, bis die Sandkörner hinabgerieselt sind und die potenzielle DS-Referenz Ende des Jahres erscheint. ■

VORSCHAU

ZELDA: PHANTOM ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

DS-optimierte Grafik, eine spannende Story und geniale Rätsel bilden eine perfekte Grundlage. Ob die Steuerung auf Dauer ermüdet?

COMBOS Mehrere Abschüsse in schneller Folge geben wertvolle Bonuspunkte. BILD: NINTENDO

FETTER OBERMOTZ Natürlich fehlt auch das Mutterschiff am Ende eines Abschnittes nicht! BILD: NINTENDO

COUNTDOWN Einige Abschnitte in Star Fox weisen ein knackiges Zeitlimit auf! BILD: NINTENDO

Fakten

- 15 verschiedene Charaktere
- 30 abwechslungsreiche Missionen
- Geniale Touchscreen-Steuerung
- Strategische Elemente
- Wi-Fi-Modus

Star Fox DS

Fox McCloud sorgt mit seinem Arwing für Krawall im All!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

1993 erschien *Starwing* auf dem SNES und demonstrierte mit FX-Chip die grafischen Fähigkeiten des Super Nintendo. Wohl kaum jemand hat zu dem Zeitpunkt damit gerechnet, dass wir 13 Jahre später ein Handheld-Abenteuer mit Fox McCloud erleben würden. Aber auf der E3 überraschte uns Big N mit einer portablen Version! Nachdem *Star Fox Assault* die Fans auf dem GameCube etwas enttäuscht hat, kehrt der Fuchs auf dem DS zu seinen Action-Wurzeln zurück!

PANZER ADE

Das stimmt natürlich nicht ganz, denn besonders die Missionen per Panzer oder per pedes sorgten auf dem GameCube für Frust und Langeweile. Auf dem DS ist damit Schluss, Fox besinnt sich auf das, was er am besten kann: mit dem Arwing in der Luft herumzirkeln! Aber auch seine Freunde Krystal, Falcon oder Plappermaul Slippy Toad sind wieder mit an Board! Mit einem von insgesamt fünfzehn Charakteren donnert ihr durch das All. Geradlinige Flugrouten gehören allerdings der Vergangenheit an: Weitläufige Areale wie auf dem N64 sind angesagt.

Q Entertainment (*Meteos*) wagt sogar den mutigen Schritt und spendiert dem Fuchs eine Touchscreen-Steuerung: Während die Boardkanonen des Arwing mit einem Klick auf die herkömmlichen Buttons aufglühen, dirigiert ihr die Richtung des Gleiters auf dem Touchscreen: Ein Doppelklick auf den oberen Teil und der Flieger boostet nach vorne, während doppeltes Antippen des unteren Teiles des Touchscreens für eine Vollbremsung sorgt. Extrabuttons an der linken und rechten Seite sorgen für die berühmten Loopings und waghalsigen Wendemanöver! Gewürzt wird die Weltraum-Ballerei mit taktischen Elementen: Auf einer Übersichtskarte zeichnet ihr mit dem Stylus die Route an, die ihr mit euren Kameraden zum Angriff nutzen wollt. Per Wi-Fi-Connection könnt ihr gegen drei weitere Spieler aus allen Ecken des blauen Planeten antreten, per WLAN-Modus sogar gegen bis zu acht Spieler! ■

» Q Entertainment spendiert dem Fuchs eine Touchscreen-Steuerung! «

VORSCHAU

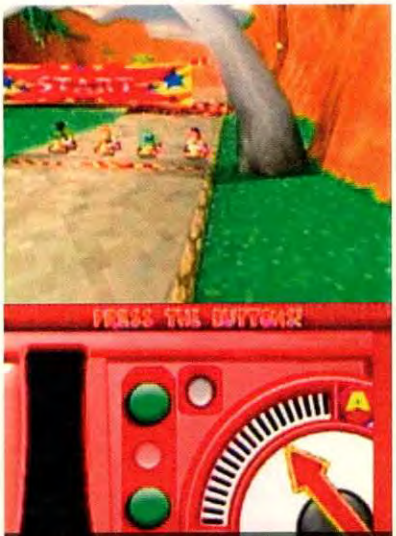
STAR FOX DS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Q Entertainment
Spieler:	1-8
Termin:	2006
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Fox McCloud hat die Experimente satt! Er steigt wieder in den Airwing und findet dank intuitiver Touchscreen-Steuerung zu alter Form zurück!

MYSTERIÖS Die aufsammelbaren Kugeln gab es im Original auf dem Nintendo 64 noch nicht. BILD: NINTENDO



STARTHILFE Der Touchscreen wird beim Start eingesetzt. BILD: NINTENDO

JURASSIC PARK Im 1. Level kreuzt ein Dino die Bahn. Links düst Tooty. BILD: NINTENDO

Diddy Kong Racing DS

Auch auf dem DS zu Lande, zu Wasser und in der Luft ein Renner?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Klammheimlich mauserte sich Rare, die Kultspieleschmiede aus Leicestershire (England), zum fleißigen Lieferanten für Game-Boy-Software und beglückt nun den DS mit einer Umsetzung von *Diddy Kong Racing*. Das 64-Bit-Original bot seinerzeit 10 schräge Cartoon-Fahrer (u.a. Conker und Banjo), mehr als 20 fantasievolle Strecken und erweiterbare Extrawaffen. Krönung des spielerisch auch heute noch erhabenen Funracers war der Abenteuer-Modus mit frei erkundbarer Oberwelt: Das fiese Schwein Wizpig hat dort die Tore zu den einzelnen Rennstrecken versiegelt. Erst mit tatkräftiger Hilfe des Elefanten Taj, der euch für eine bestimmte Anzahl an Ballons Zugang zu neuen Turnieren verschaffte, herrschte wieder Ordnung.

VOLLGETANKT MIT MODI

Während zur Umsetzung des Adventures bislang keine Infos durchgesickert sind, kündigten die Entwickler auf ihrer Webseite einen Single- und Multi-Modul-Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler an. Der Touchscreen dient während der Rennen als Übersichtskarte und zeigt euch anhand des äußeren Rahmens, welche Distanz ihr schon zurückgelegt habt. Zu Beginn eines Rennens könnt ihr neuerdings durch gefühlvolles Drücken der A- und B-Tasten einen Blitzstart hinlegen. Hinzu kommt, dass ihr euren Kart im Gegensatz zum Vorbild jetzt aufmotzen dürft. Neben obligatorischen neuen Strecken, Fahrern (u.a. Banjos kleine Schwester Tooty) und Waffen bastelt ihr im Streckeneditor Pisten nach eurem Geschmack. Diddy, Pipsy und der Rest der Fahrerbande treiben es jedoch nicht nur im Kart wild, sondern können wie anno 1997 auf Flugzeuge umsteigen. Dass es auch die Hovercrafts auf den DS schaffen, ist sehr wahrscheinlich. ■

» Im Streckeneditor bastelt ihr Pisten nach eurem Geschmack. «

Fakten

- Remake des N64-Originals von 1997
- Entwickelt von Rareware
- Neue Fahrer und Extrawaffen
- Single- und Multi-Cartridge-Modus für 8 Spieler
- Touchscreen und Mikrofon werden genutzt
- Inklusive Streckeneditor

VORSCHAU

DIDDY KONG RACING DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rareware
Spieler:	1-8
Termin:	4. Quartal
Web:	www.rareware.co.uk

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der Multiplayer-Modus für acht Spieler birgt enormes Spielspaß-Potenzial. Wird der Rest 1:1 übernommen, steht uns ein Hit bevor!

Die E3-Game-Boy-Hits

Nintendos Kleinster bekommt noch immer jede Menge Unterstützung und neues Spielefutter serviert!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Natürlich stand die E3 im Zeichen von DS und Wii. Trotzdem finden sich für den Game Boy noch jede Menge Titel in der Mache. Nintendo selbst behandelt seinen ältesten Spross – abgesehen von der *Pokémon*-Reihe – allerdings etwas stiefmütterlich. Gott sei Dank sind Square-Enix, Activision und Eidos zur Stelle, die mit *LEGO Star Wars: Die klassische Trilogie, Tomb Raider* und der *Final Fantasy*-Serie für Freude im Lager der Game-Boy-Besitzer sorgen.

DIE GAME-BOY-HIGHLIGHTS*:

Wir haben für euch die Titel der diesjährigen Messe auf den Prüfstand gestellt. Hier ist unsere Hitliste!

BILD: SQUARE ENIX

Platz	Titel
1	Final Fantasy V+VI
2	LEGO Star Wars: Die klassische Trilogie
3	Mega Man Battle Network 6
4	Pokémon Mystery Dungeon
5	Ab durch die Hecke

*Alle Titel spielbar.

Final Fantasy V + VI

EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

Square-Enix wird hiermit heilig gesprochen!

ROLLENSPIEL | Hersteller: SquareEnix, Termin: 2006

Nachdem Square jahrelang Nintendo-Konsolen gemieden hat wie der Teufel das Weihwasser, schlägt die Rollenspielschmiede jetzt gleich mehrfach zu. Neben dem aktuellen *Final Fantasy IV* stellten die Japaner gleich zwei neue GB-Spiele vor: *Final Fantasy V* und *VI*. PlayStation-Besitzer durften schon mit der *Anthology* den fünften und sechsten Teil der Saga spielen, GB-Besitzer kommen erst jetzt in den Genuss. Wir hoffen stark auf eine Lokalisation und warten ungeduldig auf eine offizielle Ankündigung! **(sd)**

EINFACH TOP Rollenspielfans dürfen sich auf neue Klassiker freuen. BILD: NINTENDO

LEGO Star Wars II Die klassische Trilogie

EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

Machtspiele auf dem Game Boy

ACTION | Hersteller: Activision, Termin: 12. September

Der Überraschungserfolg von *LEGO Stars Wars* war überwältigend. Kein Wunder, dass LucasArts jetzt die Klötzchenkämpfe zur den ursprünglichen drei *Star Wars*-Teilen liefert – bastelt nach Herzenslust eure Charaktere und Raumgleiter zusammen, kämpft auf dem Eisplaneten Hoth oder fliegt quer über den Todesstern! Spielen du sollst *LEGO Star Wars II*, mein kleiner vergnügungssüchtiger Padawan! **(sd)**

MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN In der klassischen Trilogie dürft ihr natürlich auch den rasenden Falken durch den Weltraum navigieren. BILD: ACTIVISION

Alle GBA-Spiele im Überblick*

Folgende Spiele wurden mit genauem Titel bestätigt:

TITEL	HERSTELLER
Ab durch die Hecke	Activision
Alex Rider Stormbreaker	THQ
Arthur and the Minimoys	Atari
ATV Thunder Ridge Riders	Capcom
Avatar The Last Airbender	THQ
Barnyard	THQ
Battle B-Daman	Takara
Camp Lazlo	Crave Entertainment
Capcom Classics Mini Mix	Capcom
Charlotte's Web	SEGA
Danny Phantom: Urban Jungle	THQ
Disney's Cars – Autos wie wir	THQ
Disney's American Dragon: Jake Long, Attack...	Buena Vista Games
Dr. Sudoku	Mastiff
Eragon	Vivendi Games
Final Fantasy V	Square-Enix
Final Fantasy VI	Square-Enix
Flushed Away	D3
Foster's Home for Imaginary Friends	Crave Entertainment
Happy Feet	Midway
Kerplunk Toss Across	Capcom
LarryBoy and The Bad Apple	Crave
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	LucasArts
Madden NFL 2007	EA
Marvel: Ultimate Alliance	Activision
Mega Man Battle Network 6 Cybeast Gregar	Capcom
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar	Capcom
Naruto: Ninja Council	D3
Noddy: A Day in Toyland	Game Factory
Open Season	Ubisoft
Phil of the Future	Buena Vista Games
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Cheset	Buena Vista Games
Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo
Rhythm Tengoku	Nintendo
Rock'em Sock'em Robots	Capcom
Soccer Team Ikusei Simulation: Calchobit	Nintendo
SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der ...	THQ
Strawberry Shortcake: Strawberry Games	Game Factory
Summon Night	Banpresto
Super Robot Wars: Original Generation	Atlus
The Ant Bully	Midway
The Cheetah Girls	Buena Vista Games
The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway
The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra
Tom & Jerry Tales	Eidos
Tomb Raider: Legend	Eidos
Trick Star	Liquid Games
Unfabulous	THQ
Uno Skip-Bo	Capcom
Winx Club: The Quest for the Codex	Konami
Yggdra Union	Atlus

*ohne Gewähr

JETZT GEHT'S LOS Ihr startet am Hauptquartier des Red Rescue Teams. Die Schauplätze sind sehr abwechslungsreich. BILD: NINTENDO

ÜBERSICHTLICH Eure Charakterwerte seht ihr am Bildschirmrand. BILD: NINTENDO

KAMPFANSAGE Duelle sind an der Tagesordnung! BILD: NINTENDO

WAS IST LOS? Warum seid ihr nur in ein Pokémon verwandelt? BILD: NINTENDO

MORALISCH Den Pokémon zu helfen ist ein gute Sache! BILD: NINTENDO

Pokémon Mystery Dungeon Red Rescue Team

Verkehrte Welt – jetzt schlüpft ihr in die Rolle der Pokémon!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Pokémon Smaragd dürfte wohl die letzte offizielle *Pokémon*-Edition für den Game Boy gewesen sein! Trotzdem müsst ihr nicht zwangsläufig zum DS greifen, denn in Deutschland könnte noch *Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team* erscheinen. Allerdings ist *Mystery Dungeon* mehr ein Spin-off denn ein Nachfolger zu *Smaragd*, basiert das Spielkonzept doch auf der in Japan sehr bekannten *Mystery Dungeon*-Serie!

TROTZDEM WIRD FLEISSIG GESAMMELT!

Euer Leben als Trainer ist vorbei, denn über Nacht habt ihr euch in ein Pokémon verwandelt. Damit euer tierisches Alter Ego auch eurem wahren Charakter entspricht, müsst ihr vor Beginn mehrere Fragen beantworten und – schwupp! – findet ihr euch in Gestalt von Pikachu oder Glumanda wieder! An eurer Seite findet ihr stets eines von vielen Partner-Pokémon, das ihr zu Beginn wählen dürft. Artgenossen fängt man nicht und deshalb tretet ihr dem Red Rescue Team bei, um in Not geratenen Pokémon hilfreich zur Seite zu stehen – mit dem fernen Ziel, herauszufinden, wieso ihr selbst in ein Pokémon verwandelt wurdet. Im Hauptquartier oder am schwarzen Brett, manchmal auch von Pokémon, die ihr unterwegs trefft, erhaltet ihr Aufträge: Pokémon eskortieren, verirrte Artgenossen befreien, verlorene Gegenstände wiederfinden oder kleine Botengänge erledigen. Dazu betretet ihr natürlich finstere Höhlen, aber auch Waldlandschaften, Berge und Schluchten – jeder dieser Dungeons ist bei erneutem Betreten dank Random-Funktion anders. Das Ziel ist aber meist dasselbe: die oberste oder unterste Ebene erreichen. Auf dem Weg dorthin begegnet ihr vielen Pokémon, die euch gerne mal zum Kampf herausfordern, der entweder in Echtzeit oder rundenbasiert abläuft. Habt ihr die Artgenossen besiegt, so schließen sie sich vielleicht eurer Truppe an, denn alle 386 Pokémon können dem Red Rescue Team beitreten. Von Zeit zu Zeit begegnet ihr sogar seltenen Pokémon wie Rayquaza, Deoxys oder Mewtu! Je mehr Aufträge ihr erfüllt, desto höher ist eurer Rang im Team und desto mehr verdient ihr. Sehr nützlich, denn eines dürft ihr nicht vergessen: Auch als Pokémon habt ihr Kohldampf – und wenn der Magen knurrt, nehmt ihr Schaden. Aber mit „Pokés", der gängigen Währung im Spiel, kauft ihr jede Menge Reiseproviant.

INTERESSANT!

Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team erscheint für den GBA, die blaue Fassung für den DS. Beide Fassungen sollen sich miteinander vernetzen lassen, vermutlich um fleißig Tauschhandel zu betreiben. Ob das Spin-off die Qualität der Original-Editionen erreicht, bleibt abzuwarten, der Ansatz klingt jedoch äußerst vielversprechend! ■

> Eure Aufgabe ist es, in Not geratenen Pokémon hilfreich zur Seite zu stehen.

Fakten

- Du bist ein Pokémon!
- Alle 386 Pokemon
- Abwechslungsreiche Aufgaben
- Link-Möglichkeit mit der blauen Fassung
- Interessantes Konzept

VORSCHAU

POKÉMON MYSTERY ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Chunsoft
Spieler:	1
Termin:	Unbekannt
Web:	www.nintendo.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Einschätzung: Hier seht ihr die Welt mit den Augen von Pikachu & Co. – fleißig gesammelt werden darf aber trotzdem wieder!

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Mario lässt in *Super Mario Galaxy* die Grenzen herkömmlicher Jump & Runs hinter sich und greift dank intuitiver Wii-Steuerung sprichwörtlich nach den Sternen, indem er im All von Planet zu Planet springt. Die Kamerasteuerung soll außerdem derart gut dem Geschehen angepasst sein, dass ständiges Nachjustieren überflüssig wird.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2 – MARCH OF THE MINIS	2006	JUMP & RUN
DS	MARIO HOOPS 3-ON-3	2006	SPORTSPIEL
GC	SUPER PAPER MARIO	2006	JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

Zelda: Twilight Princess erscheint gleichzeitig für GameCube und Wii zum Start des neuen Flaggschiffs. Außerdem zeigten die Entwickler auf der E3, wie einzigartig die neue Steuerung ist. Mehr dazu findet ihr ab Seite 20.

WII	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
GC	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE
DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	4. QUARTAL	ACTION-ADVENTURE

BILD: NINTENDO

METROID PRIME

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Auch Samus wird pünktlich zum Wii-Start wieder in ihren Kampfanzug schlüpfen. Retro Studios überraschten auf der Messe mit verbesserter Grafik-Engine und innovativem Controller-Einsatz. Mehr dazu ab Seite 30.

WII	METROID PRIME 3: CORRUPTION	4. QUARTAL	EGO-SHOOTER
DS	METROID PRIME PINBALL	JUNI	GESCHICKLICHKEIT

SUPER SMASH BROS. |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Entgegen aller Erwartungen verzichtet Nintendo auf die Integration des neuen Steuerungsschemas mittels Wii Remote und Nunchuk und lässt Fans das angekündigte *Super Smash Bros. Brawl* mit einem herkömmlichen GameCube-Controller zocken. Dafür gibt es neue Gesichter zum Verkloppen: Solid Snake, Metaknight, Wario, Zero-Suit-Samus und Pit aus *Kid Icarus*.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Während Teil 3 für den DS endlich einen USA-Veröffentlichungstermin hat, lässt Square Enix europäische Rollenspieler noch im Unklaren. Darüber hinaus wurde *Final Fantasy: Crystal Chronicles – Crystal Bearers* für Wii angekündigt!

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	HERBST 2006	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

Dank unseres Japan-Korrespondenten Warren Harrod haben wir trotz E3-Abstinenz neue Infos zu den Editionen *Diamond* und *Pearl* in den Import-News ab Seite 72 für euch. Bis 2007 müsst ihr euch dennoch gedulden, denn vorher wird es wohl kaum einer der neuen *Pokémon*-Titel zu uns schaffen!

DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	2006	ROLLENSPIEL
GB	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

SUPER PAPER MARIO

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2006
Genre: Action-Adventure

Dimensionsübergreifend: Acht faszinierende Welten in 2D und irgendwie doch 3D – verwirrend. Freut euch auf einen Mix aus Rollenspiel und Jump & Run!

BATEN KAITOS ORIGINS

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 2006
Genre: Rollenspiel

In Japan schon lange erschienen, wurde *Baten Kaitos II* jetzt als *Baten Kaitos Origins* der westlichen Welt in L.A. präsentiert – alle Details ab Seite 40.

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: Unbekannt
Genre: Geschicklichkeit

Dank der Bewegungssensoren und jeder Menge Minispiele wird das neue *Wario Ware: Smooth Moves* kein Kinderspiel, sondern schweißtreibende Arbeit!

YOSHI'S ISLAND 2

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 4.Quartal
Genre: Jump & Run

Baby Mario, Baby Donkey Kong und Baby Peach ziehen auf Yoshis Rücken über die Insel, um einer mysteriösen Entführung auf die Schliche zu kommen!

TERMINE

Die E3-Neuheiten ...

... finden Sie nur teilweise in dieser Liste,
da bei Drucklegung dieser Ausgabe die deutschen Termine oft noch nicht feststanden!

GameCube

Juni

Ab durch die Hecke	Juni
Namco 50th Anniversary Museum	1. Juni
Pac-Man World 3	1. Juni
Super Monkey Ball Adventure:	23. Juni

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
The Barnyard	September
Baten Kaitos II	2006
Cars	September
Harvest Moon: Magical Melody	3. Quartal
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12. September
Monster House	3. Quartal
SpongeBob Schwammkopf: ... krossen Krabbe!	Oktober
The Barnyard	September
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
The Legend of Zelda: Twilight ...	Winter
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	

DS

Juni

Ab durch die Hecke	Juni
Brick'em All DS	30. Juni
Dragon Booster	2. Juni
Metroid Prime: Pinball	Juni
Monster Trucks	9. Juni
Puyo Pop Fever	26. Juni
Puzzloop	Juni

Juli

Big Brain Academy	7. Juli
Electroplancton	7. Juli

August

Age of Empires: The Age of Kings	11. August

2006/2007

Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Training	2. Quartal
Castlevania: Portrait of Ruin	2006
Cars	September
Children of Mana	2006
Chrash Boom Bang!	Oktober
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Electroplankton	2006
Eragon	2006/2007
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound ...	1. Quartal
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Harvest Moon DS	2. Quartal
Jump Superstars	2006
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12. September
Lost Magic	2006
Monster House	3. Quartal
Moonlight Fables	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
SpongeBob Schwammkopf: ... krossen Krabbe!	Oktober
Steel Horizon	2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double ...	Sept.
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

Game Boy

Juni

Anstoß Action	Juni
Ab durch die Hecke	Juni
Cinderella: Zauberhafte Träume	Juni
Final Fantasy IV	2. Juni
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Gregar	6. Juni
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falsar	6. Juni

2006/2007

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Ant Bully	2006
Bratz: Forever Diamonds	Oktober
Cars	September
Danny Phantom: Urban Jungle	2006/2007
Eragon	2006/2007
Final Fantasy IV	2. Juni
Happy Feet	2006
Metal Slug	2006
Monster House	3. Quartal
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
SpongeBob Schwammkopf: ... krossen Krabbe!	Oktober
The Legend of Spyro: A New Beginning	2006/2007
Wario Ware Twisted!	2006

Zuletzt erschienen:

GameCube
Chibi-Robo!
FIFA-Fußball-Weltmeisterschaft 2006
Ice Age 2 – Jetzt taut's
Shamu's Deep Sea Adventure

DS
Ice Age 2 – Jetzt taut's
Pokémon Link!
Super Princess Peach
Top Spin2

GBA
Ice Age 2 – Jetzt taut's
Namco Museum 50th Anniversary
SpongeBob Schwammkopf ...: Durch dick und dünn!
Yu-Gi-Oh! WCT 2006

Import-Termine

GameCube

Backyard Baseball 2007	23. Juni
Cars	6. Juni
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	9. September
Monster House	18. Juli
Madden NFL 07	22. August
One Piece: Pirates' Carnival	9. September
Super Monkey Ball Adventure	1. August
The Ant Bully	18. Juli

DS

Break'em All	20. Juni
Big Brain Academy	5. Juni
Bubble Bobble Revolution	20. Juni
Cars	6. Juni
Hardcore Pool	13. Juni
Hi Hi Puffy Ami Yumi: The Genie & the Amp	27. Juni
Magnetica	5. Juni
Micro Machines V4	27. Juni
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	27. Juni
Scurge: Hive	1. Juni
Sudoku Gridmatser	26. Juni

GBA

Cars	6. Juni
Dragon Ball Advanced Adventure	13. Juni
Juka and the Monophonic Menace	1. Juni
Mega Man Battle Network Gregar	13. Juni
Mega Man Battle Network Falsar	13. Juni
Pirates of the Caribbean	27. Juni
Super Robot Taisen: Original Generation	27. Juni

Import-Termine

GameCube

Ultimate Spider-Man	29. Juni
Cars	6. Juli
Battle Stadium D.O.N.	20. Juli

DS

Kanji no Wataridori	1. Juni
Metroid Prime: Hunters	1. Juni
Gouma Fuden Izuna	8. Juni
Digimon Story	15. Juni
Kaitou Rousseau	15. Juni
Metal Saga: Hagane no Kisetsu	15. Juni
Zoids Dash	15. Juni
Magical Vacation: 5-tsu no Hoshi Ganarabutoki	22. Juni
Simple DS Series Vol. 5: The Cards	22. Juni
Atama o Kitaeru Asobu ...: Papi ...	29. Juni
Finding Nemo: Escape to the Big Blue	29. Juni
Touch de Manzai! Megami no Waraitsubo DS	29. Juni

GBA

Cars	7. Juli
Rhythem Tengoku	13. August

Die Hitlisten

Ob Verkaufs-, Leser-, Most-Wanted- oder Übersee-Charts – hier werdet ihr fündig!

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Animal Crossing festigt Platz 1, Samus lauert auf 5.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Animal Crossing: Wild World	1
2	1	Nintendogs: Labrador & Friends	7
3	5	Nintendogs: Dachshund & Friends	7
4	NEU	Meine Tierpension	1
5	NEU	Metroid Prime Hunters	1
6	2	Mario Kart DS	5
7	NEU	Tetris DS	1
8	WE	Nintendogs: Chihuahua & Friends	4
9	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1
10	NEU	Trauma Center: Under the Knife	1

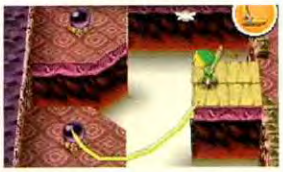
LESER-CHARTS

Mario braust erneut auf 1, während *Resident Evil, Tetris* und die Klassiker *Yoshi: Touch & Go* sowie *Wario Ware Touched!* neu einsteigen.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Mario Kart DS	5
2	6	Super Mario 64 DS	9
3	7	Animal Crossing: Wild World	2
4	4	Mario & Luigi: Partners in Time	3
5	NEU	Resident Evil Deadly Silence	1
6	NEU	Tetris DS	1
7	10	Nintendogs – Dachshund & Friends	6
8	10	Nintendogs – Chihuahua & Friends	6
9	NEU	Yoshi: Touch & Go	1
10	NEU	Wario Ware Touched!	1

MOST WANTED

Nicht nur Zeldas erstes Touchscreen-Abenteuer steht bei euch hoch im Kurs, auch das Debüt der *Final Fantasy*-Reihe ist heiß gewünscht.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	1
2	7	Final Fantasy III	6
3	10	Age of Empires: The Age of Kings	2
4	2	Harvest Moon DS	6
5	9	Pokémon Diamond & Pearl	5
6	NEU	Big Brain Academy	1
7	NEU	Pokémon Ranger	1
8	6	Children of Mana	4
9	NEU	Final Fantasy Crystal Chronicles: C. Bearers	1
10	WE	Jump Superstars	5

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

GameCube-Fans feiern weiter mit Mario!

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Party 7	4
2	5	Pokémon XD : Der dunkle Sturm	5
3	3	Mario Smash Football	6
4	2	FIFA Street 2	3
5	NEU	Ice Age 2 – Jetzt taut's	1

LESER-CHARTS

Link taucht wieder als Erster im Kampf um das beliebteste GameCube-Spiel auf – dahinter Klassiker wie *Resident Evil* oder *Super Smash Bros.*

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	2	The Legend of Zelda: The Wind Waker	37
2	1	Resident Evil 4	9
3	WE	Super Smash Bros. Melee	35
4	9	Mario Party 7	3
5	5	Metroid Prime 2: Echoes	17

MOST WANTED

LEGO Star Wars und *Baten Kaitos II* steigen auf den hinteren Plätzen neu ein. *Zelda* bleibt unangefochten auf dem ersten Platz.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	17
2	3	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	2
3	WE	Harvest Moon: Magical Melody	7
4	NEU	Baten Kaitos Origins	1
5	NEU	LEGO Star Wars II	1

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Wieder unangefochten Platz 1 für die Pokémon. Allerdings ist auch *Yu-Gi-Oh!* kräftig vertreten.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Pokémon Smaragd	7
2	NEU	Yu-Gi-Oh! WCT 2006	1
3	NEU	Ice Age 2 – Jetzt taut's	1
4	NEU	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	1
5	2	Yu-Gi-Oh!: Die heiligen Karten	3

LESER-CHARTS

Mit klarem Vorsprung gewinnt die *Golden Sun*-Serie den Preis für die beliebtesten Game-Boy-Abenteuer.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Golden Sun	1
2	NEU	Golden Sun: Die vergessene Epoche	1
3	NEU	Advance Wars 2: Black Hole Rising	1
4	NEU	Zelda II: The Adventure of Link (NES Classics)	1
5	NEU	Pokémon Rubin & Saphir	1

MOST WANTED

Dank Square Enix werden Rollenspieler auch in Zukunft häufig GB spielen – auf der E3 wurden *Final Fantasy V* und *VI* angekündigt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	Final Fantasy IV	1
2	NEU	Wario Ware Twisted!	1
3	NEU	LEGO Star Wars II	1
4	NEU	Metal Slug	1
5	NEU	Dr. Sudoku	1

DIE E3-REDAKTIONS-HIGHLIGHTS

Platz	Titel	System
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii/GC
2	Super Mario Galaxy	Wii
3	Metroid Prime 3: Corruption	Wii
4	Red Steel	Wii
5	Super Smash Bros. Brawl	Wii

Mario ließ sich zwar absolut genial steuern, dennoch hat Links neues Abenteuer mehr Anhänger in der Redaktion.

JAPAN-CHARTS

In Europa eher unbekannt, erfreut sich *Mother 3*, ursprünglich für das Nintendo 64 angekündigt, jetzt auf dem Game Boy größter Beliebtheit.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1	NEU	Mother 3	GB	1
2	NEU	Tetris DS	DS	1
3	1	Kawashima Ryuta ... DS torêningu 2	DS	2
4	4	Kawashima Ryuta ... DS torêningu	DS	7
5	NEU	Mother 1 + 2	GB	1
6	3	Animal Crossing: Wild World	DS	5
7	5	English DS torêningu	DS	4
8	1	Crayon Shin Chan	GB	4
9	NEU	Real Powerful Major League	GC	1
10	WE	Super Mario Bros. (Famicom Mini)	GB	5

US-CHARTS

Da sind sich Europa und Amerika mal einig: *Metroid Prime: Hunters* ist grandios und verkauft sich hüben und drüben wie geschnitten Brot.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1	NEU	Metroid Prime Hunters	DS	1
2	3	Super Mario Strikers	GC	3
3	NEU	Super Princess Peach	DS	1
4	1	Animal Crossing: Wild World	DS	2
5	WE	Mario Kart DS	DS	7
6	NEU	Tetris DS	DS	1
7	2	Sonic Riders	GC	2
8	NEU	Naruto: Clash of Ninja	GC	1
9	1	Mario Kart: Double Dash!!	GC	13
10	WE	Super Smash Bros. Melee	GC	16

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf Seite 96.

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12./04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament ...	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster ...	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Der Angriff ...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle ...	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles ...	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebes ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
MegaMan Network Trans ...	08/03			68%
Men in Black 2: Alien ...	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the ...	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum ...	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongBob Schwammkopf: Durch ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme ...	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein ...	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin ...	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
Prince of Persia: The Sands ...	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow ...	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der ...	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte ...	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for ...	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Superman: Shadow of ...	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

REFERENZ: SOUL CALIBUR 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all ...	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of ...	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly ...	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im ...	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder ...	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next ...	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: SUPER MONKEY BALL 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schw.: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega ...	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the ...	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in ...	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

REFERENZ: F-ZERO GX

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro ...	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath ...	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

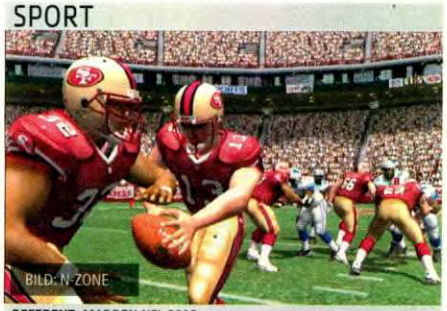
Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: Die Legende vom ...	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of ...	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	01/05		60%	56%

SIMULATION

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT



REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10./05		89%	89%
FIFA Football 2003	12./02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Street 2	04/06			
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%

STRATEGIE

REFERENZ: PIKMIN 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

REFERENZ:TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate...	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Waste...	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

NEW SUPER MARIO BROS. (DS)

Geniales Leveldesign, viele Geheimnisse und ein Schwierigkeitsgrad, der auch zum Zwischendurchzocken einlädt. Unbedingt den 30. Juni vormerken!

Fabian Sluga

IKARUGA (GC)

Eines der besten Vertical-Scrolling-Ballerspiele aller Zeiten. Das Leveldesign, das Gameplay und die Optik sind auch heute noch einfach nur Spitze.

Udo Hoffmann

SUPER PRINCESS PEACH (DS)

Verbringt mit seiner neuen Liebe einsame Jump&Run-Stunden auf der idyllischen Gemütsinsel – von wegen *New Super Mario Bros.*! Alles Schnickschnack!

Sascha Dowidat

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (DS)

Meine Empfehlung gegen marode Denkzellen: 5 Minuten tägliches IQ-Training mit dem Doc aus Fernost. Macht viel Spaß und erkennt sogar meine Sauklaue.

Christoph Kraus

Alle DS-Spiele im Überblick

Seht hier alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Der Angriff ...	02/06	68%	71%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Wars Episode III ...	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte ...	07/05		85%
Castlevania: Dawn of ...	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia ...	01/06	75%	73%
Harry Potter und der Feuer...	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schw.: Der gelbe ...	02/06		70%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
SpongeBob Schwammkopf: Durch ...	05/06		55%

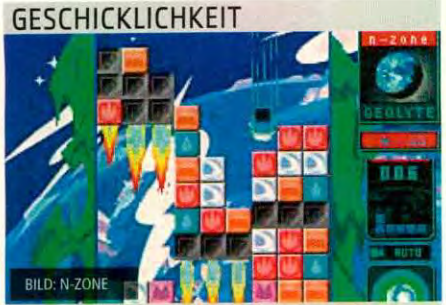
BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z. Supers...	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT



REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sega Casino	03/06	60%	51%
Franklins große Abenteuer	03/06	64%	61%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Tetris DS	05/06	90%	88%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%

JUMP & RUN

REFERENZ: KIRBY: POWER PAINTBRUSH

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animaniacs: Lights ...	11/05	52%	59%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Teenage Mutant Ninja T. 3	12/05	69%	66%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Super Princess Peach	06/06		83%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Mario Karts DS	12/05	94%	87%
Need for Speed Under...	07/05	74%	72%
Need for Speed: Most W...	01/06	66%	69%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Forc Racing 3	04/06	33%	33%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mario & Luigi: Partners ...	02/06		88%
Mega Man Battle Network 5	06/06	70%	71%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Lost in Blue	12/05		79%

FORTSETZUNG SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Trauma Center: Under The Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Nintendo Touch Golf ...	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Am. Sk8land	01. Jun	83%	86%

Game Boy Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene ...	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of ...	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Sascha verkündet: „Wii heißt jetzt der Revolution!" – Der Rest: „Das wüssten wir auch gerne." – Erst nach zwei Wochen haben wir uns endgültig an den Namen gewöhnt. Die fertigen Artikel müssen von Revolution auf Wii umgeschrieben werden.

Zweite Woche

Fabian ist zur E3 geflogen und der Rest hält in Fürth die Stellung. Und so sieht ein typischer Redakteurs-Arbeitsplatz nach einer Stresswoche aus:

BILD: N-ZONE

Dritte Woche

Wenn Udo schon um 7 Uhr auf der Matte steht und sich Sascha hinter einem Busch verschanzt, um den Postboten abzufangen, deutet das auf ein heißersehntes Paket aus Übersee hin. Hat aber alles nichts gebracht, denn Christoph hatte am Ende die schnellsten Reflexe und krallte sich *New Super Mario Bros.*

BILD: N-ZONE

„Ich hab's durch!", verkündet Christoph stolz am nächsten Morgen. Und offenbart uns zwei Tage später, dass es doch noch viele unentdeckte Levels gibt. Das Spiel ist halt doch umfangreicher als gedacht. Aufatmen!

Vierte Woche

Mit dem Redesign sind inzwischen alle rundum zufrieden, aber einen Tag vor Drucklegung bemerken die Layouter, dass die Textgröße noch nicht einheitlich ist. Der Feiertag wird für eine Tag- und Nachtschicht geopfert.

HIEBFEST Die ganze Redaktion freut sich bereits auf den Wii-Launch. BILD: N-ZONE / VORLAGE: RED STEEL (UBISOFT)

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... wünscht sich, dass Deutschland Fußball-Weltmeister und Michael Schumacher Formel-1-Weltmeister wird. Ja ja, Fabian, und ein Fluss fließt bergaufwärts!?

CD-TIPP: Naked Raven

UDO CRNJAK
28, Redakteur

... fühlt sich in der NEUEN Wohnung, im NEUEN Wohnzimmer, auf der NEUEN Couch, vor dem NEUEN FERNSEHER und mit der NEUEN Xbox 360 richtig wohl. Neidisch? Guuuut!

CD-TIPP: Tool - 10.000 Days

CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

... hat sein *Mario Kart DS* an Layouter René verliehen und jetzt fehlen alle mühsam erspielten Cups und Freundescodes. Ab zurück hinters Steuer, Kollege!

DVD-TIPP: Stromberg

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

... hat in der Fürther Stadthalle ein klassisches Mozart-Konzert erlebt und träumt davon, mit der Wii Remote ähnliche Kompositionen zum Besten geben zu können.

WM-TIPP:Elfenbeinküste

HEINRICH LENHARDT
41, US-Korrespondent

... besuchte nach über zwei Jahren endlich mal wieder die „alte Heimat" und genoss kleine Freuden wie Autobahnen oder Schokoladensorten-Vielfalt.

WM-TIPP: England

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... kann sich mit der Namenstaufe „Wii" nur sehr schwer anfreunden, hofft aber dennoch auf einen baldigen Launch von Nintendos Konsolen-„Revolution".

WM-TIPP: Japan

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach Ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die abschließenden Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die abschließende Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Hit-Stempel für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %.

Spiele, deren Multiplayer-Part eine Wertung ab 85 % verdient.

Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18"-Prädikat versehen.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* eine interessante Reportage!

*Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

GameCube

64 X-Men: The Official Game

X-Men: The Official Game
Test auf Seite 64. BILD: N-ZONE

Nintendo DS

69 ATV Quad Frenzy
67 FIFA Fußball WM 2006
69 Golden Nugget Casino
66 Lost Magic
69 Meine Tierpension
74 New Super Mario Bros.

NEW SUPER MARIO BROS.
Test ab Seite 74. BILD: N-ZONE

68 Tao's Adventure: Curse of ...
69 Texas Hold 'em Up Poker
68 X-Men: The Official Game

Game Boy

71 Die wilden Fußballkerle
71 FIFA Fußball WM 2006
70 X-Men: The Official Game

UNTERHALTSAM Die netten Zwischensequenzen werden im Comic-Stil präsentiert. BILD: N-ZONE

Fakten

- Originalsprecher
- Sehr gute Story
- Englische Sprache und Texte
- Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung
- 3 Schwierigkeitsstufen
- 28 Levels

X-Men: The Official Game

Erlebt die Vorgeschichte zum neuen X-Men-Film hautnah!

AUTOR: THOMAS EDER

Passend zum dritten *X-Men*-Film, der zurzeit in den deutschen Kinos läuft, erscheint auch Activisions neueste Superhelden-Versoftung. Die Story, die sich Co-Drehbuchautor Zak Penn und Comic-Schreiber Chris Claremont ausgedacht haben, ist – wie oben angedeutet – eine Art Vorgeschichte zum kommenden Kinostreifen und ein Nachschlag zum zweiten Leinwandauftritt der mutierten Superhelden – ein ganz besonderer Leckerbissen für X-Men-Fans. Um euch die Vorfreude nicht zu verderben, halten wir uns mit weiteren Details zur spannenden Story bedeckt und nehmen stattdessen Gameplay und Technik unter die Lupe.

» Ordentliches Spiel mit Stärken wie auch kleinen Schwächen «

GUTE ANSÄTZE

Beim Gameplay will Activision vor allem durch Abwechslung punkten: Die drei Charaktere Wolverine, Nightcrawler und Iceman spielen sich aufgrund ihrer verschiedenen Fähigkeiten sehr unterschiedlich. Wolverine prügelt sich durch die Reihen der Gegner, Iceman friert seine Widersacher ein, während er auf einem Eisstrahl entlanggleitet, und Nightcrawler benutzt seine Teleportationsfähigkeit, um Feinde zu verwirren und ins Jenseits zu schicken. Bei Wolverines Auftritten steht eher stumpfsinniges Button-Gehämmere im Vordergrund – bei Iceman geht es mehr darum, den frostigen Helden geschickt durch die Areale schlittern zu lassen und dabei Gegner mit gezielten Schüssen auszuschalten. Nightcrawler ist der wohl interessanteste Charakter im Spiel – mit ihm macht es einfach Laune, sich durch die Abschnitte zu beamen oder wie aus dem Nichts hinter Gegnern aufzutauchen und diese mit stylischen Combos im Handumdrehen unschädlich zu machen. Doch auch wenn sich die Charaktere unterschiedlich spielen, kommt vor allem in den Wolverine-Abschnitten Langeweile auf, wenn Sie sich zum Beispiel Ewigkeiten im selben Raum kloppen und ständig neue Gegner in den Bereich strömen. In den Abschnitten mit den beiden anderen Charakteren hat man ebenfalls gelegentlich den Eindruck, dass das Spiel stellenweise durch lange Laufwege und viele Gegner künstlich in die Länge gezogen wurde. Eine nette Abwechslung sind die Nightcrawler- und Iceman-Passagen, in denen der Spieler gelegentlich sogar seine grauen Zellen auf Touren bringen muss, wenn ein Missionsziel einmal nicht offensichtlich auf der Hand liegt oder ein Bossgegner widerspenstiger ist als zunächst

angenommen. Für eure Erfolge in den 28 einzeln anwählbaren Missionen werdet ihr abhängig vom Schwierigkeitsgrad mit Mutationen belohnt, mit denen ihr Eigenschaften eurer Spielfiguren wie Gesundheit, Stärke oder Geschwindigkeit verbessert.

SOLIDE TECHNIK

Wie die Vorgänger gibt sich auch das neueste *X-Men* in technischer Hinsicht sehr ordentlich. Die Grafik ist weitgehend gut, auch wenn gelegentlich Probleme bei der Kameraführung oder Slowdowns in Kämpfen mit zu vielen Widersachern auftreten. Während die Außenareale meist sehr aufwendig und nett gestaltet sind, wirken die Innenbereiche häufig etwas eintönig und lieblos. Dafür gibt's satt was auf die Ohren: Der Soundtrack mit seinen orchestralen Klängen passt hervorragend zum Geschehen und die Stimmen der Originalsprecher werden wie die Story vor allem eingefleischte Fans begeistern. Lediglich gesellige Spielernaturen schauen in die Röhre – X-Men: The Official-Game bietet keinen Mehrspieler-Modus. ■

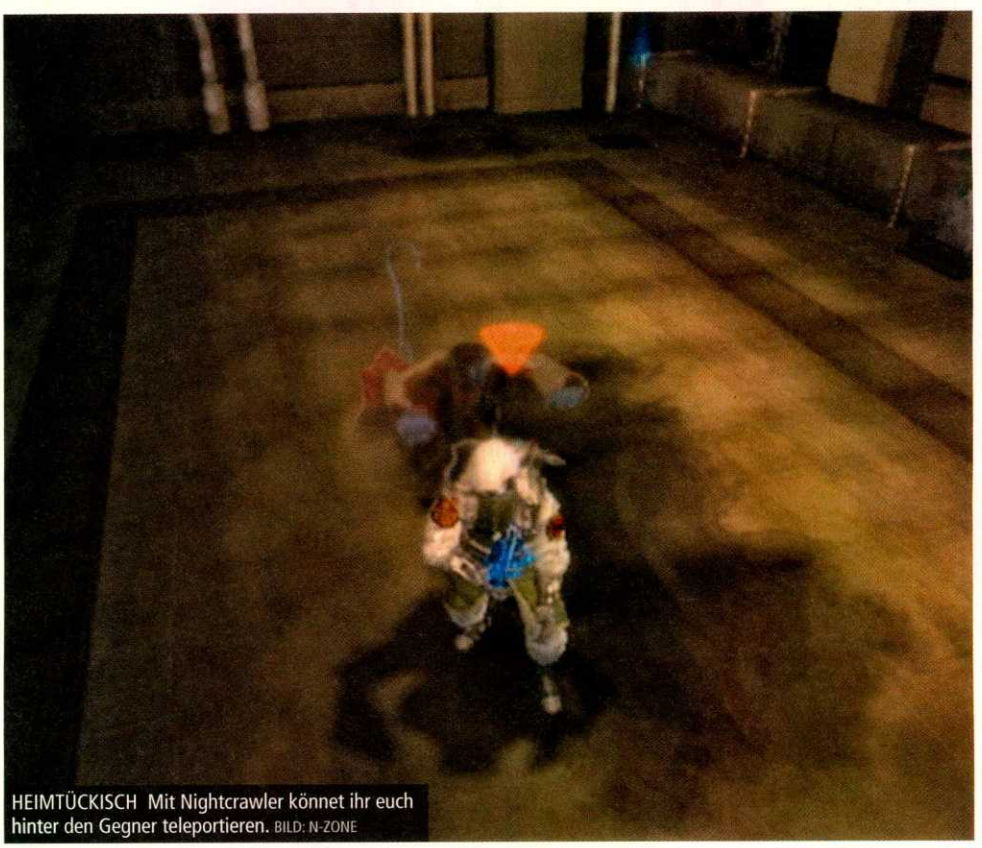
HANDSTAND Seine abwechslungsreichen Moves machen Nightcrawler zu einem der spaßigsten Charaktere. BILD: N-ZONE

GENTECHNIK Nach jeder Mission könnt ihr die genetischen Anlagen der Helden verbessern. BILD: N-ZONE

HAUT REIN Der coole Wolverine ist ein gnadenloser Nahkämpfer. BILD: N-ZONE

SURFER-GENE? Iceman wendet in einer coolen Steilkurve. BILD: N-ZONE

EXPLOSIV Diesen Schlag vergisst Sabre-tooth sicher nicht so schnell. BILD: N-ZONE



HEIMTÜCKISCH Mit Nightcrawler könnet ihr euch hinter den Gegner teleportieren. BILD: N-ZONE

THOMAS EDER wetzt die Klingen.

Activision liefert mit *X-Men: The Official Game* ein ordentliches Spiel ab – mit vielen Stärken, aber auch mit Schwächen. Fans der X-Men kommen um diesen Titel sowieso nicht herum, aber auch Freunde unkomplizierter Action können einen Blick riskieren.

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Z-Axis
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 60.-
Termin:	22. Mai 2006
Spieler:	1
Web:	www.x-mengame.com
Alternativen:	Ultimate Spiderman

- 3 unterschiedlich spielbare Charaktere
- Ordentliche Technik
- Packende Story
- Künstliche Längen

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 75% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **75%**

Das ordentliche Gameplay machen das neue X-Men nicht nur für Fans spielenswert.

HELFEN UND GEWINNEN!

JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.

unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

GETÜMMEL Das Kampfgeschehen findet komplett auf dem unteren Bildschirm statt. BILD: N-ZONE

PENIBEL Ungenau gezeichnete Runen sind logischerweise weniger wirkungsvoll. BILD: N-ZONE

KOMMANDO KREIS Mittels eines Kreises befehligt ihr alle Monster gleichzeitig. BILD: N-ZONE

Fakten

- Runen-Zaubersystem per Touchscreen
- Über 350 Kombinationsmöglichkeiten
- Monster-Kampf-System
- Online-Unterstützung
- Multiplayer-Modus

Lost Magic

Was taugt das erste Rollenspiel mit Online-Unterstützung?

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Knapp ein Jahr nach Erscheinen des DS suchen die Rollenspieler abseits von *Mario & Luigi: Partners in Time* immer noch verzweifelt nach geeigneten Herausforderungen. Das soll sich jetzt ändern, denn mit *Lost Magic* hat Ubisoft ein vielversprechendes Fantasy-Süppchen zusammengekocht: Eine mystische Story um den kleinen Isaac, das Runen-Kampfsystem mit Touchscreen-Unterstützung und der Wi-Fi-Modus klingen schmackhaft. Wir haben gekostet!

ERLESENE ZUTATEN?

Der Basisfond besteht aus einer leicht verträglichen Geschichte um sieben Zauberstäbe, die das Gleichgewicht der Erde symbolisieren, das aus der Balance gerät – nur der Junge Isaac ist die letzte Hoffnung und zieht in den Kampf. Auf einer Übersichtskarte wählt ihr verschiedene Schauplätze aus und schlagt euch mit Ghouls und anderen Monstern herum. Dazu nutzt ihr euren Stylus und den Touchscreen sowie magische Runen des Windes, Feuers oder Lichts. Mit dem L-Button aktiviert ihr den Magiebildschirm und zeichnet nun Runen, um Feinde zu attackieren. Auch online kämpft ihr gegen Monsterhorden und deren Anführer, ein Coop-Online-Modus fehlt. Leider schmeckt der Mix dank vieler Designfehler nicht besonders. Sehr frustrierend: Zeichnet ihr Runen, attackieren euch die gegnerischen Monster weiter und ihr sterbt schnell den Heldentod. Zusätzlich entsteht dank undurchdachter Steuerung rasch Hektik auf dem Bildschirm, während die Story todlangweilig wirkt! ■

» Auch online kämpft ihr gegen Monsterhorden. «

SASCHA DOWIDAT
sucht nach Maggi(e)!

Und selbst dann würde die vorgesetzte Brühe nicht sonderlich schmecken! Die Zutaten sind durchaus lecker und die Komposition löblich, allerdings hat Ubisoft es fast gänzlich versäumt, den Mix abzuschmecken, sonst wären die vielen Designfehler aufgefallen.

LOST MAGIC

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Taito
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1 - 2 (1 Modul, Online)
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Mario & Luigi: Partners in ...

- Interessantes Runensystem
- Viele Designfehler
- Langweilige Story
- Technisch schwach

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 58% SOUND 68%

MULTIPLAYER **58%** SINGLEPLAYER **60%**

Interessante Ansätze und innovative Ideen, die mangels Feintuning schnell verpuffen!

REPLAY Torwiederholungen dürft ihr per Touchscreen selber gestalten. BILD: N-ZONE

AUFLAUF Die mäßig atmosphärische Präsentation nutzt ihr für Taktikeinstellungen. BILD: N-ZONE

RADARFALLE Ertappt! Hier bietet sich wirklich niemand an! BILD: N-ZONE

FIFA Fußball-WM 2006

Electronic Arts lädt zur Handheld-Fußball-WM!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Wer in der Zeit vor oder während der Fußball-Weltmeisterschaft viel unterwegs ist, hat die Möglichkeit, sich auch auf dem DS auf das wichtigste internationale Turnier einzustimmen. Unglücklicherweise leidet *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* unter deutlichen Schwächen und lässt nur bedingt WM-Feeling aufkommen. Neben dem Einzelspiel, an dem bis zu vier Spieler teilnehmen dürfen, bildet die WM plus Qualifikation den Kern des Titels. Der WM-Modus ist nett gestaltet, erreicht aber nicht das hohe Spannungsniveau der GameCube-Version. Zusätzlich zu den 127 globalen Herausforderungen – fiktive Matches, die es für eine der 127 originalen Mannschaften zu drehen gilt – tretet ihr in den Elfer-, Eckball-, Freistoß- und Ballbesitzherausforderungen an, die auch mit dem Stylus bestritten werden können. Mit jeder absolvierten Runde steigt der Schwierigkeitsgrad, aufgrund der abstrusen Ballphysik ist es aber Glückssache, wie spät ihr scheitert. Das eigentliche Spielgeschehen kommt ohne Einsatz des Touchscreens aus und kann zu keinem Zeitpunkt richtig überzeugen. Einige Steuerungsanweisungen werden viel zu spät an die sich streckenweise tölpelhaft verhaltenden Kicker weitergeleitet und die Ballphysik lässt jeden Realitätsanspruch vermissen. Selten kommt es zu ausgefeilten Spielzügen und ihr seid froh, wenn das Runde endlich irgendwie im Eckigen landet. Grafisch im Mittelfeld, bewegt sich der Titel in Sachen Sound auf Regionalliga-Niveau. Das Publikum hat keine richtigen Fangesänge im Repertoire und die seltenen, meist unpassenden Einwürfe des englischen Kommentators wirken teils unglücklich. ■

» Der WM-Modus ist nett, erreicht aber nicht das Niveau der GameCube-Version. «

MARIUS WALLAT
spielt das WM-Quiz!

Die einzig positive Überraschung am neuen *FIFA* ist das Wissensquiz. Knackschwere Fragen rund um die WM treiben selbst Experten an die Grenze. Schade, dass der Rest des Titels eher durchschnittliche Kost bietet und somit deutlich hinter dem *FIFA 06*-Kollegen bleibt!

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. April 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	FIFA 06, FIFA Street 2

- ↗ WM-Lizenz
- ↗ Zahlreiche Herausforderungen
- ↘ Miese künstliche Intelligenz
- ↘ Grottige Ballphysik

WERTUNG STEUERUNG 65% GRAFIK 65% SOUND 61%

MULTIPLAYER **65%** SINGLEPLAYER **62%**

Durchschnittliches DS-Gebolze mit WM-Lizenz, aber auch mit spielerischen Mängeln

Fakten

- Inklusive 127 originaler Nationalmannschaften und aller zwölf WM-Stadien
- DS-exklusives Wissensquiz rund um die vergangenen Weltmeisterschaften in zwei Schwierigkeitsgraden
- Keine Online-Unterstützung
- Für Einsteiger bis Fortgeschrittene

Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal

Hier wird der Stylus zum magischen Zauberstab!

Nach *Lost Magic* ist Tao's Reise der zweite Ausflug ins Reich der Rollenspiele. Auf Bente Island herrscht Chaos. Fremde Monster sind über die Insel hergefallen und haben die Einwohner in Steinstatuen verwandelt, deren Bann nur mit einem seltenen Ei aus dem Monsterturm in Mondominio gebrochen werden kann. Also schnappt ihr euch euren Zauberstab und ab zum Turm. Dort müsst ihr über 30 Etagen voller Monster erklimmen. Gott sei Dank könnt ihr magische Zauber mit eurem Stylus wirken – dazu aktiviert ihr den Magiebildschirm und nutzt den Touchscreen. Im Unterschied zu *Lost Magic* wird das Spielgeschehen hier kurz angehalten, damit beim Zaubern keine Hektik aufkommt. Dank Monsterhalsband stehen euch später auch Ungeheuer hilfreich zur Seite, was besonders in den höheren Etagen des Turmes zwingend notwendig ist. Auf Dauer wird das Spielkonzept allerdings eintönig: Monster erledigen, im Dorf neues Zubehör besorgen, weitere Monster erledigen, die nächste Etage erklimmen. RPG-Einsteiger können einen Blick riskieren! **(sd)**

TEST
TAO'S ADVENTURE...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Climax
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.konami.com

WERTUNG — Steuerung 62% Grafik 65% Sound 63%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 58%

Gute Ideen allein machen kein gutes Spiel. Tao mangelt es zu sehr an Abwechslung.

BLITZSCHLAG Wenn Magie nicht hilft, wird mit der Faust zugeschlagen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Nette, grafische Gestaltung
- Gelungenes Magiesystem mit coolem Touchscreen-Einsatz
- Auf Dauer allerdings viel zu eintönig
- Seicht ansteigender Schwierigkeitsgrad

X-Men – The Official Game

So einfach war der Job als Superheld noch nie!

Activision hat sich richtig Mühe gegeben! Schon die Story unterscheidet sich von Film und GBA-Fassung: Angeblich hat Lady Deathstrike den letzten Angriff der X-Men doch überlebt und sich neue Verbündete gesucht. Erneut ziehen Iceman, Wolverine, Nightcrawler und Magneto los, um der wahnsinnigen Dame das Handwerk zu legen. Auch die Steuerung zeugt von Kreativität, denn der Touchscreen wird fleißig genutzt. Aus einer isometrischen Perspektive steuert ihr die Helden per Steuerkreuz in den Kampf gegen Mutanten, fiese Roboter und zahlreiche Schurken. Den Touchscreen benutzt ihr für Attacken! Das Antippen des Gegners reicht aus, um anzugreifen, allerdings solltet ihr oft zwischen den Mutanten umschalten, denn nicht alle Angriffe sind effektiv. So richten Icemans Angriffe gegen Feuerschilde natürlich nichts aus, aber Wolverines Krallen umso mehr. Die X-Men steuern sich sehr eingängig, was den Kampf gegen Lady Deathstrike insgesamt aber zu einfach macht. Technisch ist der Titel nicht das Ende der Fahnenstange, aber recht ansehnlich. **(sd)**

TEST
X-MEN...

Genre:	Action
Hersteller:	Activison
Entwickler:	Amaze
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 45,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.activison.com

WERTUNG — Steuerung 75% Grafik 70% Sound 70%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 60%

Keine 1:1-Umsetzung der GC-Version, mit cooler Steuerung. Allerdings zu leicht.

KREUZFEUER Iceman wird in die Zange genommen, weiß sich aber zu wehren! BILD: N-ZONE

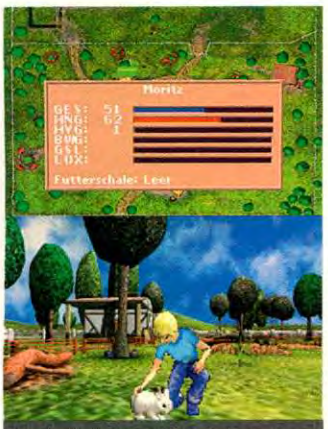
Fakten

- Coole Touchscreen-Steuerung
- Durch die Steuerung leider viel zu leicht
- Nette Story-Idee, abseits der GC-Version
- Flüssige Superhelden-Animationen
- Guter Sound

Meine Tierpension

Tierpflege per Touchscreen-Unterstützung.

Tierliebhaber dürfen sich in einer Tierpension um Viehzeug wie Kaninchen, Schildkröten, Hunde, Katzen, Pferde und Wellensittiche kümmern. Zur vorbildlichen Versorgung gehören auch Streicheleinheiten, für die ihr natürlich den Stylus benutzt. Je mehr Tiere eure Pension bevölkern, desto lauter klingelt die Kasse, was trotz aller Gutherzigkeit und Tierliebe auch bitter nötig ist. Denn Gehege und Pension wollen weiter ausgebaut werden, bis ihr zur besten Tierpension der Welt ernannt werdet. *Meine Tierpension* ist ein kurzweiliger Spaß für alle Tierfreunde, ohne viel spielerischen Tiefgang zu bieten! (**sd**)



STREICHELEINHEITEN Auf dem DS mit Stylus-Unterstützung BILD: N-ZONE

TEST
MEINE TIERPENSION

Genre:	Simulation
Hersteller:	dtp Entertainment
Entwickler:	Independent Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. April 2006
Spieler:	1
Web:	www.dtp-ag.com

WERTUNG Steuerung 78% Grafik 47% Sound 56%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 64%

Virtuelles Pflegeheim für unsere liebsten Haustiere, ohne viel Abwechslung.

ATV Quad Fury

Dieser Quad-Racer landet im Matsch!

Schnappt euch eines von sechs verschiedenen Quads, lasst den Stylus links liegen und ab geht's durch die Pampa in diesem leider komplett englischsprachigen Rennspiel. Gesteuert wird mit dem Digi-Kreuz, während euer Quad über Hügel donnert und durch den Matsch braust. Grafisch durchaus in schöner 3D-Grafik gehalten, kommt leider kein richtiges Geschwindigkeitsgefühl auf. Schlimmer ist aber das wirre Gamedesign, welches den Spieler über seinen Fortschritt in der laufenden Quad-Saison im Dunkeln lässt. Auch der Mehrspieler-Modus, für den mehrere Karten nötig sind, reißt nichts. (**sd**)

LAHM Etwas mehr Speed hätte den Quads gut getan. BILD: N-ZONE

TEST
ATV QUAD FURY

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Skyworlds Technologies
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	19. Mai 2006
Spieler:	1-4 (4 Cartridges)
Web:	www.thq.de

WERTUNG Steuerung 51% Grafik 64% Sound 51%

MULTIPLAYER 51%

SINGLEPLAYER 45%

Lahmer Quad-Renner, dessen Präsentation nicht am Feintuning teilgenommen hat.

Texas Hold'em Poker

Holt euch Casino-Feeling auf den DS.

Pokerface auf dem DS – ihr bestreitet als angehender Pokerkönig entweder die Hold'em-Tour mit Texas Hold'em-Poker, Omaha-Poker, Tahoe-Poker oder die Classic-Tour mit 5-Card-Stud, 5-Card-Draw, 7-Card-Stud und 7-Card Baseball. An Spielmöglichkeiten mangelt es nicht, ebenso an freischaltbaren neuen Gegner. Cool sind verschiedene Mimiken und Gesten wie das an die Nase tippen, mit denen Sie die Gegenspieler irritieren können. Für Pokerfans sicher eine gelungene Partie, anderen ist das Thema garantiert zu exotisch! Und warum braucht jeder Spieler eine Cartridge im Mehrspieler-Modus? (**sd**)

REAL Eure Gegenspieler wurden für das Spiel digitalisiert. BILD: N-ZONE

TEST
TEXAS HOLD'EM ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Skywork Technologies
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	April 2006
Spieler:	1-6 (6 Cartridges)
Web:	www.thq.de

WERTUNG Steuerung 68% Grafik 49% Sound 40%

MULTIPLAYER 55%

SINGLEPLAYER 50%

Gradlinige Pokersimulation mit vielen Varianten. Nur für Fans interessant.

Golden Nugget Casino

Macht auf dem Touchscreen eure Einsätze!

Auf dem DS braucht ihr keinen Anzug, um ins Casino zu spazieren. Noch besser ist aber die Tatsache, dass ihr nur virtuelle Kohle verprasst, denn beim Blackjack, Roulette, Craps, Pai Gow, Poker, Glücksrad, Video-Blackjack und Video-Poker ist der Zaster schneller weg als ihr „Verloren" sagen könnt. Stilecht benutzt ihr auch den Stylus, um eure Einsätze am Tisch zu platzieren. Leider gibt es keinen drahtlosen Mehrspieler-Modus um mit Kumpels um die Wette zu pokern – für Kurzweil sogt *Golden Nugget Casino* dennoch. Langfristig bietet der Titel aber einfach zu wenig, um zu fesseln. (**sd**)

KNACKIG Die Bank gewinnt aber ganz schön oft. BILD: N-ZONE

TEST
GODLDEN NUGGET ..

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Skywork Technologies
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	April 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de

WERTUNG Steuerung XX% Grafik 40% Sound 45%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 51%

Ähnlich gut ausgestattet wie das Sega Casino, dafür ohne Mehrspieler-Modus.

Tierisch Wild

Herzlich willkommen auf Madagascar!?! Zumindest sieht es fast so aus!

Fakten

- Spiel zum Film
- Witzige Charaktere
- Schauplätze des Films
- Viel schräger Humor
- Filmshots zum Freischalten

PUTZIG Die Charaktere sehen putzig aus, die Animationen sind aber schwach. BILD: N-ZONE

SCHILDKRÖTENSUPPE Eine kleine Beat-'em-up-Einlage mit den Krötlies! BILD: N-ZONE

Ein Haufen durchgeknallter Zootiere macht sich auf in die Wildnis? Kommt uns irgendwie bekannt vor. Kein Wunder, die Geschichte von *Tierisch Wild* erinnert stark an den Animationsstreifen aus dem Hause Pixar. Allerdings ist diesmal kein Zebra mit Fernweh am Abenteuer schuld, sondern Ryan – der Sohn des Löwen Samson –, der in die Wildnis entführt wurde. Die Hauptrolle spielen Eichhörnchen Benny und Samson, mit denen ihr die Schauplätze des Kinostreifens erkundet und dabei die speziellen Fähigkeiten wie wildes Löwengebrüll nutzt. Allerlei Getier stört natürlich die Rettungsaktion, aber mit einem fetten Prankenhieb geben auch sie klein bei. Leider wirkt *Tierisch Wild* wie ein husch, husch zusammengeschustertes, gradliniges Budget-Jump&Run aus der Fließbandproduktion mit minimalsten Animationen der Charaktere, lieblosem Leveldesign und technisch unterdurchschnittlicher Präsentation. Strandet lieber auf Madagascar, dort bekommt ihr mehr für's Geld! (**sd**)

TEST
TIERISCH WILD

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Climax
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	buenavistgames.go.com

WERTUNG — Steuerung 68% Grafik 46% Sound 60%

MULTIPLAYER —
SINGLEPLAYER 54%

Lieblose Filmumsetzung mit schwacher Technik und wenig Inspiration!

X-Men – The Official Game

Vom actionreichen Popcorn-Kino zum spielbaren Handheld-Abenteuer!

Fakten

- Spiel zum Film
- 4 steuerbare X-Men
- Exklusiver Charakter Colossus
- Eigene Storyline
- Coole Zwischensequenzen

STIMMUNG Hier ist noch eine Rechnung mit Sabretooth offen. BILD: N-ZONE

VERTRÄGT NIX Iceman – allerdings sind seine frostigen Angriffe effektiv. BILD: N-ZONE

Kein Superhelden-Film ohne Superheldenversoftung! Pünktlich zum Leinwandabenteuer *X-Men 3: Der letzte Widerstand* katapultiert Activision die Mutanten erneut auf den Game Boy. Die Story spielt allerdings vor den Ereignissen des Films – Colonel William Stryker stiehlt eine wertvolle Cerebro-Maschine zum Aufspüren von Mutanten und nimmt Geiseln. Das ruft natürlich die X-Men auf den Plan. Die Action auf dem kleinen Display steht dem Kinofilm in nichts nach. Wolverine, Nightcrawler, Iceman und GBA-exklusiv auch Colossus kämpfen sich durch ansehnliche 2D-Schauplätze und vermöbeln mit ihren Superkräften auch alte Bekannte wie Pyro oder Sabretooth. Als Einzelkämpfer kommt ihr aber nicht weit, sondern wechselt ständig zwischen dem Quartett hin und her und nutzt spezielle Angriffe wie Icemans Projektilangriff oder teleportiert euch mit Wolverine durch die Abschnitte. Allzu rätsellastig wird der Auftritt der Mutanten allerdings nicht. Wer Actionkost mag, sollte den Besuch bei den X-Men wagen, alle anderen kaufen sich lieber die Kinokarte und eine Jumbo-Portion Popcorn! (**sd**)

TEST
X-MEN - THE ...

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	WayForward
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.activsion.de

WERTUNG — Steuerung 74% Grafik 68% Sound 71%

MULTIPLAYER —
SINGLEPLAYER 58%

Actionlastige Filmversoftung mit mutierten Hauptdarstellern, aber fadem Gameplay.

Die wilden Fußballkerle

Mit dem Slalomdribbler Leon ist echte Konkurrenz für Captain Tsubasa im Anmarsch!

Elf Freunde müsst ihr sein – dumm nur, wenn vor dem großen Elfmeterturnier zehn Wilde Kerle fehlen und Leon alleine auf dem Bolzplatz „Teufelstopf" steht! Der Slalomdribbler ist sich sicher: Hinter der Entführung stecken die Biestigen Biester, die sich ihren Sieg mit unlauteren Mitteln erschleichen wollen. Euer Auftrag lautet also, alle Ballkünstler in den neun Abschnitten aufzustöbern und das Team zum Sieg zu führen. Ihr steuert Leon durch die fünf Levels und interagiert mit Figuren, denen ihr meist Gegenstand X bringen müsst, um Minispiel Y einzuleiten. Dabei klauten die Entwickler offensichtlich bei *Pong*, *Minesweeper* und *Bust-a-Move*. Schaut der Titel ganz akzeptabel aus, lädt der sich schleifenartig wiederholende Sound schon nach kurzer Spieldauer zum Abschalten ein. Auch das Passwortsystem erscheint uns reichlich antiquiert. (**ck**)

TEST
DIE WILDEN ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Kiddinx
Entwickler:	morgen studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	10. Februar
Spieler:	1-2
Web:	www.kiddinx.de

WERTUNG — Steuerung 80% Grafik 67% Sound 53%

MULTIPLAYER **–%** SINGLEPLAYER **58%**

Kurzweilige Unterhaltung. Für Erwachsene sind Story und Gameplay viel zu seicht.

ABGEGUCKT Dieses Minispiel kommt uns doch bekannt vor! BILD: N-ZONE

HÖR-SPIEL Die Story erinnerte uns ein wenig an Hörspielkassetten. BILD: N-ZONE

Fakten
- Für Fans der 14-bändigen Buchreihe rund um Leon, Socke, Juli und Co.
- Neun Abschnitte in fünf Spielumgebungen
- Passwortspeicher
- Für Einsteiger
- Fünf Minispiele

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006

Mit dieser Leistung wird garantiert keiner Weltmeister!

Eines vorweg: Wer unterwegs unbedingt das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft spielen möchte, sollte zur DS-Version greifen oder am besten gänzlich auf Fußball im Hosentaschenformat verzichten. EA brennt ein Feuerwerk an KI-Patzern ab, das seinesgleichen sucht. Innerhalb kürzester Zeit wird deutlich, dass ihr euch weder bei euren Offensiv- noch bei euren Defensivbemühungen auf eure CPU-Kameraden verlassen könnt – ganz zu schweigen vom bemitleidenswert schlechten Torwart, der dem Ball des Öfteren den Weg von alleine frei macht oder ihn gleich selbst ins eigene Tor befördert. Dies ist natürlich ein Spielspaß-Todesstoß par excellence und nicht zu entschuldigen. Grafik und Sound sind nahezu identisch zu *FIFA 06*, merkwürdig nur, dass Letzteres flüssiger läuft und eure Anweisungen flotter auf das Grün überträgt. Wer über die eklatanten Gameplaymängel hinwegsehen kann, bekommt neben den Modi Einzelspiel und WM plus Qualifikation zusätzlich 127 globale Herausforderungen geboten, für deren erfolgreiches Abschließen tolle Extras in Form von WM-Postern winken. (**mw**)

TEST
FIFA FUSSBALL-WM

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	26. April 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de

WERTUNG — Steuerung 58% Grafik 77% Sound 75%

MULTIPLAYER **41%** SINGLEPLAYER **40%**

Technisch altbacken, spielerisch dünn und dem GC-FIFA hoffnungslos unterlegen!

NOCHMAL In den Wiederholungen könnt ihr die Kamera frei drehen. BILD: N-ZONE

HÜHNERHAUFEN Die Abwehrspieler attackieren grundsätzlich immer nur einen Mann. BILD: N-ZONE

Fakten
- 127 originale Nationalmannschaften
- Alle 12 WM-Stadien
- Speicherbatterie
- Für Fortgeschrittene
- Offizielle FIFA-Lizenz
- Das WM-Quiz aus der DS-Version ist nicht enthalten

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Wii bitte?

Nachdem Nintendo angekündigt hatte, dass der Revolution nun Wii heißt, waren die Reaktionen auf diese … nun, sagen wir mal etwas abstrakte Namensgebung allgemein recht negativ. Viele Leute fragten sich vor allem, ob diese Maßnahme nicht gänzlich vom Japan-Nintendo-Hauptquartier ausging, wo man in erster Linie einen für den japanischen Markt passenden Namen wollte, ohne sich dabei mit den anderen Territorien abzusprechen. Obwohl der Name tatsächlich in Japan allgemein etwas besser aufgenommen wurde, waren hier die kritischen Stimmen trotzdem recht laut. Sogar für einen japanischen Begriff ist Wii zu kurz, zu schwer zu verstehen und von geringer oder gar völlig ohne Bedeutung. Besonders argwöhnische Menschen behaupteten sogar, dass Nintendo mit dem Namen hauptsächlich den amerikanischen und europäischen Markt ansprechen wolle. Obwohl man also den Eindruck bekommen könnte, dass Wii ein japanischer Name, vom japanischen Nintendo-Hauptsitz erdacht und hauptsächlich für den japanischen Markt konzipiert ist, wurde der eigenwillige Name weltweit, sowohl in Japan als auch in den USA und Europa, überwiegend kritisch aufgenommen. Ob man nun „Wii" als Namen für die neue Nintendo-Plattform gut findet oder nicht, zwei Eigenschaften muss man den Kreativen bei Nintendo zugestehen: Originalität und die Bereitschaft zur Provokation. Nimmt man die Namen der Konkurrenz eher beiläufig wahr, wobei „Xbox 360" noch vor dem hoffnungslos einfallslosen „PlayStation 3" liegt, lässt einen „Wii" zunächst nicht mehr los. Egal ob man sich darüber aufregt, darüber nachdenkt oder begeistert versucht, einen tieferen Sinn hinter dem Namen zu erahnen: Wii setzt

TREFFEN Auch auf dem DS wird man etlichen Trainern über den Weg laufen. BILD: NINTENDO

Pokémon Diamond & Pearl

Heiße Informationen zum DS-Hype-Titel schlechthin

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** Herbst 2006, **Web:** www.pokemon.co.jp

AUTOR: WARREN HARROD / UDO CRNJAK

Erstaunlicherweise ist *Pokémon* eine Videospielserie, die trotz der Masse an sinnvollen und sinnfreien Fortsetzungen, Erweiterungen und Serienablegern keinerlei Abnutzungserscheinungen zeigt. Mit dem Nintendo DS und der Ankündigung von *Pokémon Diamond & Pearl* begann der Hype von neuem und erreicht mit jeder Verkündung neuer Details neue Spitzen. Die aktuellste Enthüllung handfester Informationen zu dem Titel wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. So sollen die Ereignisse in *Diamond & Pearl* in einer vollkommen neuen Region namens Shino stattfinden. Dort beginnt man das Abenteuer in der Stadt Futaba Town. Wie bereits aus den Vorgängern bekannt, entscheidet man sich zunächst für einen männlichen oder weiblichen Hauptcharakter. Je nachdem, wie die Entscheidung ausfällt, wird das andere Geschlecht im Spiel helfend in Aktion treten. Im Moment gibt es leider noch keinerlei Informationen über das Auftakt-Pokémon, das dem Spieler vom Start weg zur Seite stehen wird. Entweder ist es ein neues Sammelmonster und Nintendo möchte es noch nicht preisgeben – oder die Art und Weise, wie man sich für den ersten tierischen Begleiter entscheidet, hat sich geändert und Nintendo möchte ebenfalls noch nicht, dass diesbezüglich Informationen publik werden.

> Die Ereignisse in Diamond & Pearl finden in der neuen Region Shino statt.

TOUCH ME, ABER WIE?

Auch lässt uns Nintendo noch über die genaue Benutzung des Touchscreens im Dunkeln, was auch durch die Auswahl der Screenshots gekennzeichnet ist. Die auf diesen Seiten veröffentlichten Szenen sind allesamt dem oberen Bildschirm entnommen. Wir vermuten jedoch, dass die Kommandomenüs, die Übersichtskarte und der Pokédex per Stylusnavigation bedient werden. Dies würde vor allem den Bedienkomfort bedeutend erhöhen und man hätte durch den zusätzlichen oberen Screen stets die beste Übersicht, sei es in den unterschiedlichen Umgebungen oder in den Kämpfen.

Da die Serie eines von Nintendos gewinnträchtigsten Zugpferden im Franchise-

Stall ist, werden die Entwickler wohl von gravierenden Gameplay-Änderungen absehen. Ein Blick auf die ersten Screenshots zeigt tatsächlich die geringfügige Veränderung des bisherigen Erfolgkonzepts. Man trifft nach wie vor andere Pokémon-Trainer und fordert sie zu Kämpfen mit den gesammelten Pokémon heraus. Die Spuren des Kampfes kann man als fürsorglicher und verantwortungsbewusster Trainer im Pokémon Center heilen.

DER HIMMEL FÜR POKÉMON-FANS

Pokémon Diamond & Pearl werden mit den GBA-Teilen der Serie (*Rubin, Saphir, Smaragd, Feuerrot* und *Blattgrün*) kompatibel sein. Indem man eines der GBA-Pokémon-Spiele in den dafür vorgesehenen Slot des DS steckt und dann einen der DS-Teile startet, kann man seine Lieblings-Pokémon in die DS-Fassungen übertragen. Im Moment gibt es neun mögliche Pokémon, die in den Animes eine Rolle spielten: Munchlax (die Vorstufe von Snorlax aus dem siebten Film *Destiny Deoxys*), Lucario, Bonsly (die Vorstufe von Sudowoodo), Manene (die Vorstufe von Mr. Mime), Manyula (die weiterentwickelte Form von Sneasel aus dem achten Film *Lucario and the Mystery of Mew*), Manaphy, Tamanta (die Vorstufe von Mantine aus dem neunten Film *Pokémon Ranger and the Prince of the Sea: Manaphy*) und die beiden Neuzugänge Perap und Buoysel. Zwei von den Genannten wurden bereits für *Pokémon Diamond & Pearl* bestätigt: Munchlax und Manyula.

Das Soloabenteuer alleine wird erneut Tausende von Pokémon-Fans zufrieden stimmen. Mit der Wi-Fi-Funktionalität wird der Reiz der neuen Pokémon-Generation erheblich erhöht. Über die kabellose Verbindungsmöglichkeit können 16 Spieler gleichzeitig in Kontakt treten und entweder Pokémon tauschen oder gegeneinander kämpfen. ■

VIELFÄLTIG Es dürfen wieder viele unterschiedliche Orte besucht werden. BILD: NINTENDO

AUSGANGSPUNKT Die Story beginnt in der Stadt Futaba. BILD: NINTENDO

GROSSSTADT In den Städten können wieder viele Läden besucht werden. BILD: NINTENDO

KURZNEWS

BILD: N-ZONE

ANIMAL-CROSSING-FILM Nachdem sich *Animal Crossing DS* in Japan über drei Millionen Mal verkauft hat, wird nun im Dezember 2006 ein Anime-Film zu dem Spiel erscheinen. Nintendo steht den Machern ratgebend zur Seite, um sicherzustellen, dass der Charme der Spielewelt adäquat vermittelt wird.

JUMP SUPER STARS 2 Der Nachfolger zu dem sehr erfolgreichen Prügelspiel, in dem Figuren aus 27 unterschiedlichen Mangaserien spielbar waren, befindet sich in Entwicklung. Die Chancen stehen nicht schlecht, dass dieses Mal sogar Nintendo-Charaktere mit an Bord sind.

TAITO KÜNDIGT WII-GAMES AN Die *Bubble Bobble*-Erfinder haben offiziell bestätigt, dass sie die Spiele *Lets Go by Train* und *Cooking Mama* für Nintendos neue Plattform entwickeln.

AKTUELLES AUS DEN USA

HEINRICH LENHARDT berichtet.

E3-Ge„Wii"nner

Stimmungsanalysen nach der E3-Messe sind subjektiv und flüchtig wie eine gefühlte Temperatur. Aber alleine sind die Fachjournalisten mit ihrer vorherrschenden Meinung nicht, dass Nintendos erste Wii-Spiele der positive Aufreger der diesjährigen Spieleshow in Los Angeles waren. Die Schlangenbildung der Wii-Probierwilligen mit Wartezeiten von bis zu vier Stunden am Nintendo-Stand war ein weiteres Indiz, während nebenan bei Sony der PS3-Andrang überschaubarer wirkte. Auch Börsenanalysten fanden überwiegend freundliche Wii-Worte, in den Tagen nach der Messe hob die Nintendo-Aktie basierend auf der E3-Präsenz regelrecht ab. Welch dramatische Stimmungswendungen im Vergleich zur Vorjahresmesse, als die Revolution-Aussichten noch höchst vage waren und Sony mit aufregenden Grafikdemos seine PS3 präsentierte. Doch die Trailer von damals entpuppten sich als geschöntes Render-Blendwerk, der PS3-Erscheinungstermin verschob sich und die kürzlich verkündeten Preise für diese Konsole sind gesalzen (und nein, ich muss derzeit wirklich keinen Blu-ray-Player haben). Vor allem fehlt den frühen PS3-Spielen noch der gewisse Faszinationsglanz: Auf der Messe empfand man die mit dem Wii-Controller lässig geschlenzte Tennis-Vorhand erquickender als die x-te geschönte Variante konventioneller Actionspiele, wie sie bei der PS3 vorherrschen. Es kann bei Nintendos neuem System natürlich noch einiges schief gehen, Feintuning von Sensibilität und Schwierigkeit der innovativen Steuerung wird bei jedem Wii-Spiel eine besondere Herausforderung für die Entwickler. Aber alleine die Aussicht auf schwere Nintendo-Kaliber wie *Mario, Zelda* oder *WarioWare* verführt eigentlich schon zur Wii-Vorbestellung.

Fakten

- Für Einsteiger bis Profis
- Nach dem Vorbild des NES-Originals von 1985
- 8 Welten, zwei davon sind gut versteckt
- Drei Spielstände können gespeichert werden
- Versus-Modus für 2 Spieler mit einer Cartridge
- Minispiele für bis zu 4 Spieler
- Neue Items: Maxipilz, Minipilz, blauer Schildkrötenpanzer

TRITTFEST Wo Maxi-Mario hinstampft, wächst kein Gras mehr. BILD: N-ZONE

New Super Mario Bros.

Alles beim Alten und doch so erfrischend anders – wie Mario sich selbst neu erfand!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Welcher Champignon-Verehrer lebt seit Jahren in wilder Ehe, hat seinen erlernten Beruf längst an den Nagel gehängt und feiert stattdessen eine Party nach der anderen? Klar doch: Das kann nur Ex-Klempner Mario sein! 1981, als er noch Rohre verlegte und „Jumpman" hieß, rettete er seine damalige Freundin Pauline aus den Klauen von Donkey Kong und wurde vier Jahre später über Nacht zum Star. Die Ursache des plötzlichen Ruhms: *Super Mario Bros.*-Schöpfer Shigeru Miyamoto bündelte darin seine langjährige Erfahrung als Arcade-Programmierer und gab der Videospielindustrie mit der umfangreichen und spielerisch durchdachten NES-Perle einen wahren Innovationsschub. 21 Jahre nach Marios Pixeldebüt beweist jetzt *New Super Mario Bros.* auf dem DS, dass aus einem zweidimensionalen Jump & Run noch lange kein flaches Gameplay resultieren muss!

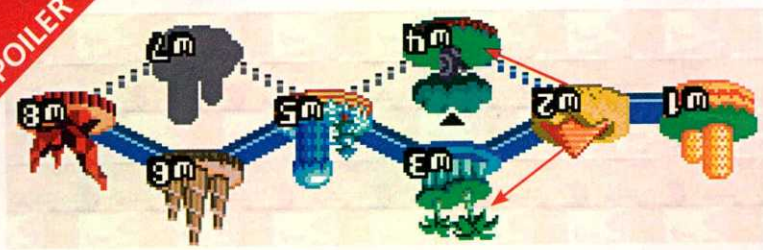
PILZFARM

Nintendo lehnt sich beim Spieletitel nicht umsonst an den NES-Meilenstein von

MIT SCHMACKES! Hier hebt ihr per Schalter eine Plattform aus dem Boden, dann ist der Gumba dran! BILD: N-ZONE

NESSIE Das Dino-Mädel kennen wir aus der grünen Giftgrotte von Super Mario 64, hier dient sie als Reittier. BILD: N-ZONE

SPOILER



Wie im SNES-Vorgänger *Super Mario World* gibt es auch in *New Super Mario Bros.* zahlreiche versteckte Warpröhren und Ausgänge.

Wir zeigen euch anhand des dritten Endbosses, wie ihr in die geheime Welt gelangt. Weitere Abschnitte müsst ihr allerdings alleine finden!

Warp-Röhre ist nicht gleich Warp-Röhre: Nur durch Tricks kommt ihr weiter.

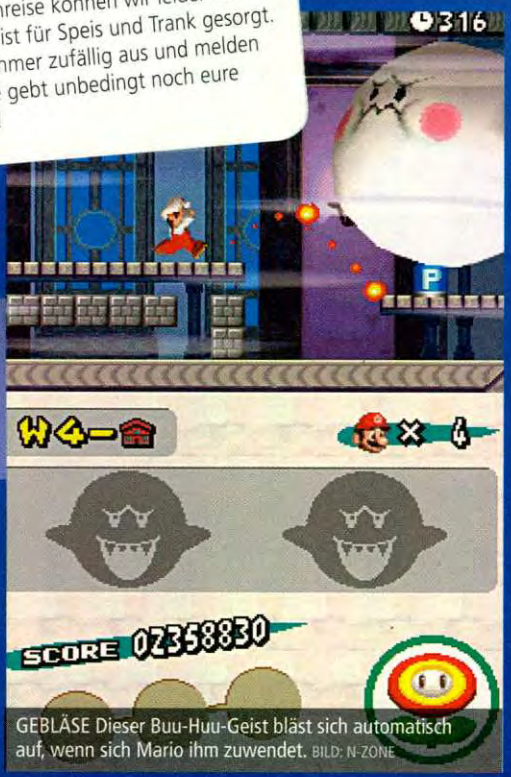
Warp me up!

1985 an. In der DS-Neuauflage hüpft ihr wie im Original mit Mario durch die typischen Themenwelten – Auen, Grotten, vereiste Gebiete, Spukpaläste und Bowser-Schlösser. Anlass des Aufbruchs ist wie erwartet die Entführung von Marios geliebtem Blaublut Peach – hinter dem Kidnapping der Prinzessin steckt Bowsers aufmüpfiger Sprössling Minibowser. Moment mal, mit dem hatte sich Mario im NES-Vorbild aber nicht angelegt! Gut aufgepasst, doch weiter im Text, denn am Gameplay ändert das kaum etwas. Immer noch startet ihr als Otto Normalitaliener und gewinnt nach dem Verzehr eines Pilzes an Körpervolumen. Wenn ihr in diesem Zustand einen Gegner berührt, schrumpft ihr wieder zur ursprünglichen Größe zusammen. Kollidiert ihr dann noch einmal mit einem Feind, so sterbt ihr den Bildschirmtod. Natürlich darf ein weiteres Retro-Relikt nicht fehlen: Nachdem ihr eine Blume gepflückt habt, könnt ihr Gumbas, Koopas, Flap-Flap-Fledermäuse oder Zissler-Spinnen bequem per Feuerball aus der Distanz aus dem Weg räumen. Drei neue Items verstärken das Oldschool-Spielgefühl, ohne aufgesetzt zu wirken: Der Maxipilz lässt Mario zu einem bildschirmfüllenden Riesen gedeihen, während der Minipilz das krasse Gegenteil bewirkt. Und wenn sich Mario den blauen Schildkrötenpanzer auf den Rücken schnallt, rollt er wie das Koopa-Überbleibsel durch den Level, bis er an einen Block andockt – der Clou ist, dass der Spieler jetzt mit einem Sprung den Hindernissen ausweichen kann. All diese Gegenstände fügen sich perfekt in die Levels ein und sind sogar manchmal notwendig, um Zugang zu neuen Levels zu erhalten (siehe Extrakasten: „Warp me up!"). Findet ihr eines der neuen Items und Mario ist bereits damit ausgerüstet, wandern sie ohne Umschweife auf den unteren Bildschirm. Von dort aus könnt ihr sie jederzeit per Daumen zu Mario lotsen. Der Touchscreen-Einsatz ist zwar im Soloabenteuer minimal, dafür aber genial gelöst und supersimpel! Auch die übrige Steuerung ist sehr einfach konzipiert, bietet aber auch Profis genügend Kniffe.

Früher als die anderen!

Jetzt dürft IHR New Super Mario Bros. testen!

Ihr könnt es nicht abwarten, bis *New Super Mario Bros.* hierzulande erhältlich ist? Wir laden fünf Leser in unsere Redaktion ein und ihr dürft Nintendos Vorzeige-Jump&Run selbst testen! Wenn ihr am 16. Juni Zeit habt und 100%ig nach Fürth anreisen könnt, schreibt uns bis 13. Juni eine E-Mail an redaktion@n-zone.de mit dem Betreff „New Super Mario Bros.". Die Anreise können wir leider nicht übernehmen, dafür ist für Speis und Trank gesorgt. Wir losen die Teilnehmer zufällig aus und melden uns bei euch – bitte gebt unbedingt noch eure Telefonnummer an!



GEBLÄSE Dieser Buu-Huu-Geist bläst sich automatisch auf, wenn sich Mario ihm zuwendet. BILD: N-ZONE

MAULSPERRE Die Muräne Kano treibt im Ozean ihr Unwesen und hat einen Heißhunger auf Rohrverleger. Doch Mario ist außer Reichweite. BILD: N-ZONE

REISE, REISE

Sechs Welten muss der Spieler bereisen, um *New Super Mario Bros.* zu beenden und – so viel sei zur Story verraten – die Prinzessin aus dem letzten Schloss zu befreien. In dieser Zeit habt ihr etwa 40 Levels erkundet, in jeder Welt zwei Burgen plattgemacht und jeweils einen Endgegner besiegt. Hoch über den Wolken habt ihr Pilze als Trampoline benutzt, euch an einem Tau über klaffende Abgründe geschwungen, im Wald Dutzende Tausendfüßler (Wiggler) zur Weißglut gebracht und euch in Spukschlössern auf die Suche nach den geheimen Ausgängen begeben. Fortgeschrittene Spieler brauchen etwa sechs Stunden für den ersten Durchgang, Profis schaffen's auch locker unter fünf Stunden. Wer dann allerdings seinen DS im Glauben, alles gesehen zu haben, zur Seite legt, irrt gewaltig: Zwei Welten liegen nämlich noch vor euch, ganz zu schweigen von den zahlreichen gut versteckten Levels innerhalb der sechs Welten, die schon hinter euch liegen. Freut euch also im weiteren Spielverlauf noch auf ein Wiedersehen mit Nessie, dem tierischen Nahverkehrsmittel aus der Grünen Giftgrotte von *Super Mario 64*, sowie auf knapp 30 unentdeckte Levels. Highscore-Jäger können zudem ihren eigenen Punkterekord überbieten, der auf dem unteren Bildschirm angezeigt wird, oder in den einzelnen Abschnitten jeweils drei Münzen sammeln. Für fünf von ihnen könnt ihr dann auf der Oberweltkarte eine bislang verborgene Hütte betreten: Dort könnt ihr nicht nur euren Spielstand speichern, sondern erhaltet praktischerweise auch noch ein neues Item als Zugabe. Apropos speichern: Während ihr nach dem ersten Spieldurchgang euren Fortschritt jederzeit sichern dürft, könnt ihr dies vorher nur an speziellen Stellen tun. Da diese allerdings extrem fair verteilt sind, brauchen auch Anfänger nicht die Flinte ins Korn zu werfen, sollten sie einmal an einer Stelle festhängen.

» Profis schaffen's locker unter fünf Stunden. «

VON 6 BIS 99 JAHREN

Denn was viele Spiele erfolglos versuchen, ist Takashi Tezuka mit seiner *Super Mario Bros.*-Reinkarnation bravourös gelungen: Ob ihr Anfänger oder Profi seid oder einfach nur eure spieleunerfahrene Freundin vom DS überzeugen möchtet: *New Super Mario Bros.* ist ein Fest für alle Alters- und Spielerklassen! Man gewinnt den Eindruck, als habe man den Titel für verschiedene Arten von

Spielern entworfen: Einsteiger knabbern zwar lange am Abenteuer, können sich mit etwas Übung aber dennoch bis zur achten Welt durchbeißen. Profis dagegen haben den Abspann relativ schnell gesehen, werden dann aber mit neuen Herausforderungen in zwei neuen Welten konfrontiert. Außerdem hält die Suche nach allen Münzen bei Laune. Darüber hinaus lockt der umfangreiche Multiplayer-Modus mit 26 Minispielen. Diese stammen größtenteils aus *Super Mario 64 DS*, jedoch sind 18 von ihnen auch zu viert mit einer Cartridge spielbar. Aber auch wenn diese Spiele einigen Spaß machen, sind sie kaum mehr als ein netter Bonus für zwischendurch. Bei manchen Games ist der Unterhaltungswert in der Multiplayer-Version sogar eher fragwürdig. Die wenigen Ausreißer sind aber immer noch besser gelungen als so manches Vollpreisspiel, das unsere Testräume bislang erreicht hat. Und zu guter Letzt ist da noch der witzige Sternenklaumodus für zwei Latzhosenträger: Hier rennt ihr durch fünf endlose Levels und schnappt euch gegenseitig eine vorher festgelegte Anzahl an Sternen vor der Nase weg. Wenn ihr euch genügend Klunker gekrallt habt, ist das Spiel vorbei und der geschickteste Dieb hat gewonnen. Sonderlich lange fesselt die Sternenhatz allerdings auch nicht an den Bildschirm.

IN JEDER HINSICHT EIN JUWEL

Was während des Abenteuers auf dem oberen Screen abgeht, kann sich wahrlich sehen lassen: Realistische Wasseroberflächen, sauber animierte Spinnfäden und viele bewegliche Objekte untermalen das Abenteuer perfekt. Auch die vielen Anleihen an frühere *Mario*-Episoden fügen sich exzellent ein: Bei den Melodien aus *Super Mario 64, Yoshi's Island* und *Super Mario Bros.* geraten vor allem langjährige Fans ins Schwelgen. Unterm Strich ist *New Super Mario Bros.* deutlich mehr als nur ein aufgemotztes Remake: Es ist eine fantastische Zeitreise zu den Wurzeln des Jump&Run-Genres und setzt ähnliche Akzente, wie es das Original vor mehr als 20 Jahren tat. Das Attribut „New" im Titel ist also in jeder Hinsicht begründet! ■

GEKRITZEL Wer Mario in diesem Spiel ins Aus befördert, verliert. BILD: N-ZONE

LETZTE BASTION Nach dem 8. Schloss hat's Mario geschafft. BILD: N-ZONE

Wirklich alles neu?

Wir verraten, warum die DS-Neuauflage mit Erfolg auf die Stärken des NES-Originals von 1985 setzt!

UMFANG ★★★★☆

Levels: Es gibt acht Welten mit knapp 70 einzelnen Levels (die zahlreichen Bonusräume nicht eingerechnet). Sechs Welten muss man besucht haben, um zum Boss zu gelangen. Die übrigen beiden Welten können später freigespielt werden.
Items: Pilz (Mario wächst), Maxi-Pilz (er wird kurzzeitig zum Riesen), Mini-Pilz (Mario schrumpft), Blume (Feuerbälle zum Schießen), blauer Panzer (Gegner können rollend beseitigt werden)
Moves: Sprung, Doppelsprung, Rutschen, Wandsprung, Feuerballwurf, Stampfattacke (aus Super Mario 64), Rutschen, Schwimmen, Schleichen (an Wänden entlang), Schwingen (an bestimmten Seilen), Klettern (an Zäunen, aus Super Mario World).

BILD: N-ZONE

SINGLEPLAYER ★★★★½

Story: Während eines Spaziergangs mit Mario kidnappt Minibowser Prinzessin Peach. In acht Welten macht ihr der Echse den Garaus und rettet das Blaublut.
Besonderheit: In jedem Level gilt es drei Sternmünzen zu sammeln. Diese schalten auf der Oberwelt neue Pfade frei. Dies macht den Titel motivierend bis zum Schluss, da einige Münzen vor allem in den späteren Gebieten sehr gut versteckt sind!
Spielzeit: Fortgeschrittene Spieler haben nach etwa fünf Stunden den Abspann gesehen. Danach locken noch zwei neue Welten sowie etwa 30 bislang unentdeckte Levels. Die Spielzeit wächst damit auf circa zehn Stunden an. Selbst nach dem Durchspielen stürzt man sich gerne ein zweites Mal ins Abenteuer.

BILD: N-ZONE

MULTIPLAYER ★★★½☆

Minispiele: 18 Spiele für Solospieler, 8 weitere für bis zu 4 Teilnehmer. Die meisten sind aus Super Mario 64 DS bekannt. Insgesamt ist die Auswahl gut getroffen.
Versus-Modus: Zwei Spieler jagen auf 5 endlosen Kursen Sternen hinterher. Ihr könnt die Anzahl an Leben und Sternen variieren. Kurzzeitig interessant.
Ladezeiten: Einmalig circa 50 Sekunden

TECHNIK ★★★★½

Präsentation: Klassische 2D-Perspektive
Touchscreen: Per Knopfdruck greift ihr auf euer gehortetes Item zu. Gut gelöst!
Grafik: Sehr gute Effekte und coole Animationen fügen sich stimmig ein.
Sound: Gewohnt eingängige Mario-Kompositionen sorgen für Stimmung.

BILD: N-ZONE

New Super Mario Bros. besticht dank feinem Gameplay, sehr guter Technik und witzigen Ideen. Nur der Multiplayer-Modus fällt vergleichsweise etwas ab.

CHRISTOPH KRAUS
brutzelt sich Pilzragout.

„So kurz?", fragte ich mich, als mir nach mageren fünf Stunden der Abspann entgegenflimmerte. Ich täuschte mich: *New Super Mario Bros.* bietet enorm viele Geheimnisse, die man beim ersten Durchgang überhaupt nicht wahrnimmt. Dank genialer Steuerung und zusätzlichen Levels legt man den DS so schnell nicht aus der Hand. Etwas schmunzeln musste ich übrigens beim „Intro", wenn man den zehnsekündigen Vorspann überhaupt so nennen kann. Gameplay rangiert bei Nintendo halt immer noch deutlich vor der Story!

FABIAN SLUGA
fühlt sich heimisch.

Auch mich hat Marios 2D-Comeback an den Bildschirm gefesselt wie kein anderes Spiel in letzter Zeit. Der Titel übte auf mich dieselbe Faszination aus wie das NES-Abenteuer: Anfänger kommen sofort mit dem Gameplay klar und Profis erhalten genügend knackige Herausforderungen, die auch auf lange Sicht Spielspaß versprechen. Grafisch und soundtechnisch orientiert sich *New Super Mario Bros.* an alten Klempner-Episoden, setzt aber trotz vieler Anleihen neue DS-Maßstäbe.

NEW SUPER MARIO BROS.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	30. Juni
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Super Mario 64 DS

- Sehr viel Zusatzlevels zu entdecken
- Neue Items fügen sich prima ins Spiel ein
- Für alle Spielerklassen geeignet
- Profis haben nach 10 Stunden alles gesehen

WERTUNG STEUERUNG 93% GRAFIK 89% SOUND 88%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **90%**

Aus Alt mach Neu: Die Neuauflage bringt alle Zutaten mit, die das Original auszeichneten!

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

9 in 1 Combo

Der Zubehör-Rundumschlag: Ist alles drin?

Vidis stattet Micro-Besitzer mit einem prallen Zubehörset aus: Die Schutzfolie wird mit einer Plastikkarte befestigt, macht das Bild aber deutlich dunkler. Auch die Kopfhörer taugen nur bedingt. Dafür punktet das Kfz-Ladekabel mit zwei Metern Länge, das Weichplastik-Scharnier der drei Spielehüllen hielt unserem Belastungstest stand und auch das Mikrofasertuch erfüllt seinen Zweck. In der Schutztasche mit Klettverschluss wird euer Micro sicher vor Staub geschützt, auf harten Boden solltet ihr euer Handheld damit aber möglichst nicht fallen lassen. **(ck)**

TEST
9 IN 1 COMBO

Typ:	Diverses Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	04051-48400
Web:	www.vidis.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	OK

- Gute Schutztasche und Spielehüllen
- Kabel des Kfz-Adapters ist sehr lang
- Displayfolie macht den Screen sehr dunkel
- Kopfhörer überzeugt klanglich nicht

WERTUNG ★★★½☆

Kfz-Adapter, Schutztasche, Tuch und Spielehüllen überzeugen, der klangschwache Kopfhörer und die schmierige Displayfolie fallen ab. Solide!

High-Q-Wallet

Passt, wackelt nicht, hat Luft! Auch robust?

Im rundum vernähten High-Q-Wallet mit wattiertem Innenraum hat euer Game Boy Micro ausreichend Platz und lässt sich leicht herausziehen, bietet aber kaum Schutz vor allem bei harten Stößen. Mit dem beigelegten Clip befestigt ihr die Tasche am Gürtel oder führt euren Handheld per Trageband am Hals mit euch. Der Gürtelclip erwies sich in unserem Test allerdings als nicht sonderlich robust. Ein separates Fach für Spiele und Zubehör gibt es nicht, die Tasche richtet sich eher an Minimalisten, die ihr Handheld platzsparend aufbewahren möchten. **(ck)**

TEST
HIGH-Q-WALLET

Typ:	Tasche
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-5148400
Web:	www.vidis.de
Preis:	Ca. € 13,-
Preis-Leistung:	Gut

- Clip zur Gürtelbefestigung liegt bei
- Auch ein Halstrageband ist mit im Karton
- Wattierter Innenraum
- Schützt nicht bei harten Stößen

WERTUNG ★★★½☆

Akzeptable Tasche mit Gürtelclip und abnehmbarem Halstrageband, jedoch mit etwas billig wirkendem Plastikleder. Trotzdem noch okay!

Carrying Case 103

Weicher als Omas Couch: 1A-Schutz!

Was billig ist, muss nicht immer schlecht sein: Das lizenzierte Carrying Case 103 ist ein Paradebeispiel für hervorragende Qualität und Funktionalität. Euer Game Boy Micro findet hinter einem exzellent gepolsterten Gummifach Platz. Der sehr gut vernähte Reißverschluss sorgt dafür, dass euer wertes Gerät nicht herauspurzelt. Und wenn schon: Dank mehrfacher Polsterung landet der Spieljunge heil auf dem Boden. Auf der Rückseite der Tasche verstaut ihr wahlweise ein Spiel oder ein Paar Kopfhörer. Mehr Qualiät zu diesem Preis geht nicht! **(ck)**

TEST
CARRYING CASE 103

Typ:	Tasche
Hersteller:	Big Ben Interactive
Info-Telefon:	09001-843044
Web:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 8,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Sehr günstig zu haben
- Mehrfache Polsterung schützt den Micro
- Mit Extrafach für ein Game-Boy-Modul, ...
- ... mehr passt allerdings nicht hinein

WERTUNG ★★★★★

Sieht gut aus, ist prima verarbeitet und schützt euer System bestmöglich. Damit bringt ihr euren edlen Micro in einer ebenbürtigen Hülle unter.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controler	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

„Auf Wii hat die Spielewelt gewartet" PATRICK

„Bis jetzt ist noch jede marktführende Konsole spätestens bei der 3. Generation vom Thron geschubst worden!" SHANER

„Wenn Sony schon gute Ideen von Nintendo kopiert, dann sollten sie es wenigstens vernünftig machen und dafür keine wichtigen Features (Rumble) entfernen." ALEXANDER BEYER

„Wenn die Leute andauernd Fortsetzungen zu Spielen kaufen, wären die Entwickler schön blöd, sich diesen Geld-Fisch entgehen zu lassen." RUBEN ROTHGÄNGEL

„Stellvertretend für viele Animé-Fans appeliere ich an Nintendo, Jump Superstars endlich in Deutschland zu veröffentlichen!" MARKUS

„Ob man ihn nur mag oder nicht, der Name Wii hat wesentlich mehr Diskussionen ausgelöst als der Name von Microsofts Xbox 360." GEORG MOOG

BILD: SONY, MICROSOFT, NINTENDO

» Sony sollte eine 6 fürs Abgucken bekommen!" «

André Wolring

Wii, PlayStation 3 und Xbox 360 standen im Zentrum der Diskussionen.

PRO WII

Hallo!
Ich habe eben die Kolumne „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt" gelesen und stimme dem Redakteur vollkommen zu! Ich fühle mich, als ob mir jemand aus der Seele gesprochen hätte. Ich habe mir in der Vergangenheit oft Spiele wie *Killer 7*, *Ikaruga*, *Doshin the Giant*, *Nintendogs* oder *Animal Crossing* gekauft – und ich will diese Spiele nicht missen!
Mit dem Wii geht Nintendo genau den richtigen Weg und ich hoffe wirklich sehr, dass das diesmal auch erkannt wird! Wo soll es denn enden, wenn wir in zehn Jahren auf der PS5 ein *FIFA 2016* in realer Grafik zocken? Ich will Spiele, die sich einprägen wie damals *Conker* oder *Diddy Kong Racing*! Ich habe alle Konsolen und so ziemlich alle Top-Spiele – und ich spiele sie noch immer liebend gerne. Das würde ich mit Sicherheit nicht mit einem *FIFA 2006* oder der zigsten Fortsetzung eines Actiontitels machen. Ich freu mich schon auf den Wii und die tollen neuen Spiele-Erfahrungen und da bin ich hoffentlich nicht der Einzige.

SEBASTIAN

Hallo N-ZONE,
zu den allgegenwärtigen Diskussionen um die Videospiele und Systeme der nächsten Generation möchte ich als einer eurer wohl älteren Leser (ich werde dieses Jahr 30, bin aber noch nicht grau ...) etwas beitragen: Ich bin der Meinung, dass Nintendo mit der neuen Heimkonsole (wie schon mit dem DS) absolut den richtigen Weg geht. Hierzu einige Beispiele:
1. Nach knapp 25 Jahren Daddeln und seit *Resident Evil 4* können noch bessere Grafik und noch besserer Sound (die Hauptargumente von Sony und Microsoft) kein Kaufgrund mehr für ein Spiel sein, denn *Resident Evil 4* ist nicht zu toppen!
2. Spiele wie *Killer 7* sind der beste Beweis dafür, dass Innovation die wichtigste Zutat für ein gutes Game ist. Und wenn dann noch dieser grandiose (Wii-)Controller dazukommt ...
3. Gehirn-Jogging ist der Grund, warum meine Freundin mir einen DS-Kauf erlauben wird (NEIN, ich stehe nicht unter ihrer Fuchtel ;-D). Will heißen: Auch Nichtspieler kommen auf den Geschmack und für einen PSP-Kauf sehe ich absolut keinen Grund. 4. Mein Bruder hat sich wegen der Xbox 360 einen HD-ready-Fernseher gekauft und darauf hätte ich keinen Bock (zumindest nicht aus diesem Grund). Demnächst muss man sich dann noch 'ne Bang&Olufsen-Anlage oder einen Kinosaal oder sonst was zulegen.

BJÖRN

» Das Design des Wii ist besonders gelungen. Es erinnert mich an die wunderschönen Apple-Geräte! «

Hallo N-ZONE-Team!
Ich bin voll und ganz überzeugt, dass Wii die beste der Next-Generation-Konsolen wird. Als besonders gelungen empfinde ich das Design der Konsole. Es erinnert mich sehr an die wunderschönen Apple-Geräte, vor allem den weißen Wii könnte man glatt für einen neuen Mac mini halten. Der blaue Schlitz ist sehr stylisch.

Sicherlich ist auch die Xbox 360 sehr schön – aber die Größe?! Und Sonys Ding ist einfach nur hässlich und sieht aus wie ein Kleiderschrank. Ein wenig enttäuscht bin ich aufgrund der Leistung von Wii. Ich habe gehört, dass Wii in etwa der Leistung der alten Xbox entspricht. Na ja, weiter tragisch ist das aber auch nicht. Ich meine, wer hat denn z. B. etwas an der Grafikpower des GameCube auszusetzen? Wenn Wii wirklich alle Cube-Games verarbeiten kann, könnte Nintendo ruhig auch weiter den GameCube unterstützen – so würde man auch nebenbei noch sehr viel Umsatz machen. Diese Einstellung finde ich bei Sony super! Die PSone wurde ja noch ewig unterstützt und auch die PS2 soll noch bis 2010 weiter mit Software versorgt werden. Was mich sehr freut, ist auch die Tatsache, dass Sega glaubt, dass Wii sogar unter 200 Euro kosten soll. Wenn dann noch sehr viele Wii-Spiele produziert werden, kann ich mir gut vorstellen, dass Nintendo wieder Marktführer wird. Hätte es aber wirklich cool gefunden, wenn Microsoft damals Nintendo gekauft hätte – denn dann wäre die Xbox ein megageiles „Ding" geworden.

ANONYM

KONTRA DS-LITE

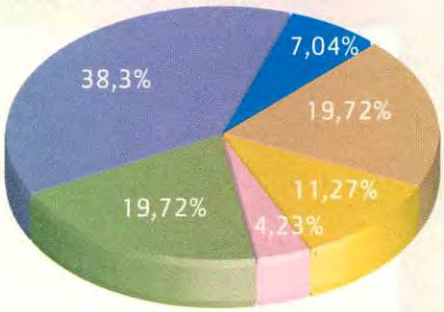
Hi!
Also, ich bin von der jetzigen und kommenden Hard- und Software von Nintendo echt überzeugt! 1. Allerdings finde ich, dass es ein bisschen zu früh für den DS Lite ist. Ich meine zwar nicht, dass mir der Lite nicht gefallen würde, aber ich bin mit meinem normalen DS eben mehr als zufrieden. Denn als im letzten Jahr viele Informationen und Fakten über den DS in eurer N-ZONE standen, hatte ich nichts anderes im Sinn, als Besitzer des neuen Handhelds mit neuem Spielgefühl und zwei Bildschirmen zu werden! Denn einerseits hat der neue DS zwar eine stärkere Beleuchtung und ist eben kleiner, aber andererseits bietet der Lite nichts wirklich Neues und die Beleuchtung des normalen DS ist für mich völlig ausreichend. Und zu groß ist er mir auch nicht. Aber es ärgert mich ein bisschen, wenn nach ca. einem Jahr schon wieder ein neuer DS aufkreuzt, und ich finde, dass der Zeitabstand zwischen den Erscheinungsterminen des GBA und des GBA SP auch nicht kürzer hätte sein sollen.

JULIAN K.

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Thema des Monats: Wii

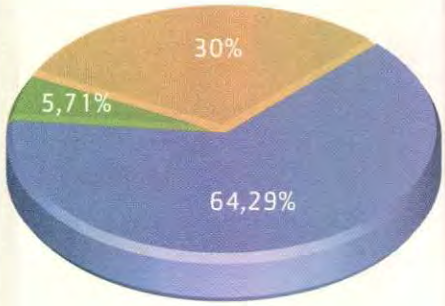


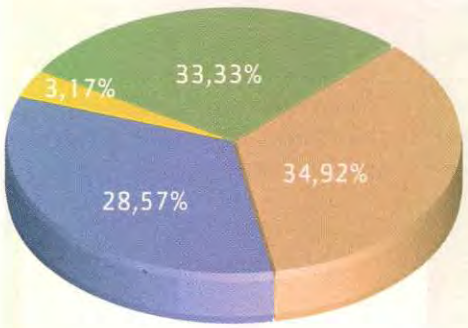
Welcher ist für euch am ehesten Kaufgrund für Nintendos Wii?

- Die innovative Steuerung 19,72%
- Die Spiele 11,27%
- Die „Virtual Console" 4,23%
- Die Konsole ist von Nintendo. 19,72%
- Es gibt viele Gründe. 38,3%
- Es gibt keinen Kaufgrund. 7,04%

Glaubt ihr, dass Nintendo im Wettstreit mit Sony und Microsoft mithalten kann?

- Auf jeden Fall! Nintendo ist die Macht! 64,29%
- Innovationen hin oder her – Sony und Microsoft haben mehr Power! 5,71%
- Alle drei Hersteller werden sich auf dem Markt behaupten. 30%



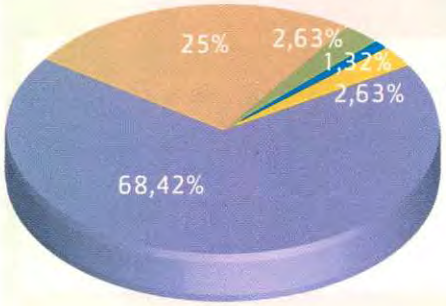


Was haltet ihr vom Namen der kommenden Nintendo-Konsole „Wii"?

- Gefällt mir sehr gut! 34,92%
- Der Name „Revolution" war wesentlich cooler! 33,33%
- Ich finde beide Namen unpassend! 3,17%
- Mir egal, wie das Ding heißt – Hauptsache, der Spielspaß stimmt! 28,57%

Auf welches Wii-Spiel freut ihr euch am meisten?

- The Legend of Zelda: Twilight Princess 39,62%
- Super Mario Galaxy 14,15%
- Red Steel 11,32%
- Metroid Prime 3: Corruption 11,32%
- Wario Ware: Smooth Moves 6,60%
- anderer Titel 16,98%



Wie viel darf Wii für euch maximal kosten?

- 50 Euro und mehr 1,32%
- 400-500 Euro 0,0%
- 300-400 Euro 2,63%
- 200-300 Euro 68,42%
- unter 200 Euro 25%
- Ich kaufe mir die Konsole eh nicht! 2,63%

Leser fragen, N-ZONE antwortet

SCHOCK-SCHWERENOT Bietet Zelda: Twilight Princess etwa keine offene Spielwelt? BILD: NINTENDO

WII BITTE?

Ich grüße die N-ZONE!
Wie kann man eigentlich eine Konsole „Wii" nennen?! Als ich den Trailer gesehen habe, musste ich ziemlich lachen. Da fand ich „Revolution" ehrlich gesagt besser. Na ja, nun zu den Fragen:
1. Wie kam man eigentlich dazu, das neue *Zelda*-Spiel in einzelne Missionen zu unterteilen? Meiner Meinung nach ist das eine Einschränkung. Ich möcht frei spielen, so wie bei *Zelda: Ocarina of Time*.
2. Gibt es eigentlich zu dem neuen *Metroid Prime 3: Corruptions* auf „Wii" schon eine Geschichte? Könnt ihr mir dazu bitte etwas verraten?

DANY

N-ZONE 1. Keine Sorge, Dany, das neue *Zelda* wird eine genauso offene Spielwelt bieten wie die *Zelda*-Abenteuer zuvor. Auf der E3 zeigte Nintendo lediglich zwei Abschnitte aus dem neuen Spiel, deswegen ist es dir wahrscheinlich so vorgekommen, als ob das Spiel in einzelne Missionen unterteilt wäre.
2. Viel ist zu der Geschichte des neuen *Metroid*-Abenteuers noch nicht bekannt. Sicher scheint aber, dass es in *Metroid Prime 3: Corruptions* um den Ursprung des Phazon geht. Außerdem soll Samus angeblich selber mit dem Phazon infiziert werden und dadurch neue Fähigkeiten entwickeln. Alle Infos zum neuen *Metroid*-Titel kannst du ab Seite 30 nachlesen. In den nächsten Ausgaben werden wir euch mit weiteren Infos versorgen.

ANIMAL CROSSING

Hallo N-ZONE,
ich habe eine Frage zu *Animal Crossing: Wild World*. Kann man sich eine zweite Figur kreieren? Ich habe das mal irgendwo gelesen, dass man das kann. Könnt ihr mir sagen, ob das stimmt? Und wenn ja, könnt ihr mir auch sagen, wie es geht?

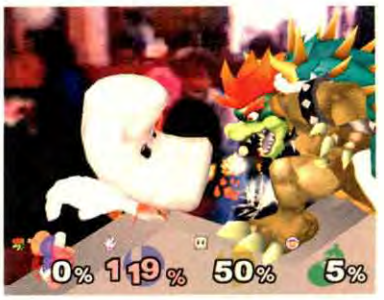
ANDREAS RUCH

N-ZONE Hallo Andreas! In deinem Haus in *Animal Crossing: Wild World* können sich bis zu vier Spieler einquartieren. So kannst du beispielsweise noch drei Freundinnen in deiner Stube unterbringen – und jede kann sich ihre eigene Figur erschaffen. Du selbst kannst diese Möglichkeit dazu missbrauchen, dir einen zweiten Charakter mit anderem Namen anzulegen. Auf diese Weise kreierst du dir quasi ein „zweites Ich".

DEBUG-CODES

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich wollte fragen, ob ich für *Super Smash Bros. Melee* die Action-Replay-Codes haben kann, wie man die Meisterhand, Gigabowser, Geheimlevels und Trophäen freischaltet. Ich würde mich freuen.

FLORIAN WISCHNEWSKI



N-ZONE Lege im Action Replay folgenden neuen Mastercode für das Spiel an: 7X1H-THWE-401YB <Bestätigen> 47K3-GPZC-DBY82. Danach aktivierst du diesen Code und startest das eigentliche Spiel. Zur Sicherheit solltest du keine Memory-Card in euren Cube einlegen, da die Gefahr besteht, durch das Action Replay deine Spielstände zu zerstören. Im Spiel musst du einfach ein normales Match beginnen, um in das Hersteller-Menü zu kommen. Wähle dort zuerst „Versus", dann den Modus „DAIRANTOU". Schließlich landest du auf einem umfangreichen Setup-Bildschirm, wo du das kommende Match nach Belieben verändern kannst. Vielen Dank übrigens allen Lesern, die uns mit den korrekten Codes versorgt haben!

RUMBLE PAK DS

Hi Leute!
Glaubt ihr, ich kann mir ein japanisches oder amerikanisches Rumble Pak für den DS importieren und es funktioniert dann mit der deutschen Fassung von *Metroid Prime Hunters*. Ich hätte nämlich gern eines, bevor in den USA alle ausverkauft sind und sie bei uns dann vielleicht gar nicht erscheinen.

DOMINIK EDL

N-ZONE Du kannst deine Import-Pläne auf Eis legen. Nintendo bietet das Rumble

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD.

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 4, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-PLUS-ABO.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de/

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass evtl. eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
X-Men:
The Official Game
Einsendeschluss:
21. Juni 2006

Gewinner: Michael Hust aus Bremen

Weitere Teilnehmer: Marco Matuszczak, Nico Scheler, Alain Pfister, Michael Hust, Xiao Lei Rong, Ramon Witschi, Tobias Wildenblanck, Markus Brandauer, Karina Wüst, Sebastian Merk, Andreas Bertram

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Pak ab sofort für 8 Euro über die Konsumentenberatung (01805/005 806) auch hierzulande an. Mehr hierzu findest du in unseren News auf Seite 11.

GRUSELN AUF WII

Hallo N-ZONE-Team,
wisst ihr schon Genaueres, ob *Resident Evil 5* auch für Wii erscheinen wird? Denn Sammler der kompletten Reihe auf dem GameCube haben jetzt Zweifel bekommen, da überall im Netz steht, dass *Resident Evil 5* nur für PS3 und Xbox 360 erscheinen soll. Bitte bestätigt mir, dass dies nur Gerüchte sind!

ANONYM

N-ZONE Hier haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht für dich. Zuerst die schlechte Info: *Resident Evil 5* wird allem Anschein nach exklusiv für PlayStation 3 und Xbox 360 erscheinen. Jetzt die gute Nachricht: Capcom hat auf der E3 ein exklusives *Resident Evil*-Abenteuer für Wii angekündigt, das besonderen Gebrauch von der Wii Remote und dem Nunchuk machen soll. Sobald es Details zum Spiel gibt, erfahrt ihr diese selbstverständlich bei uns in der N-ZONE.

DIE ERSTE N-ZONE

Hi Leute,
ich wollte mal fragen, ob ihr mir die erste N-ZONE gegen ein gewisses Entgeld schicken könntet?

SUNSHINELIVEPARTYBOY

N-ZONE Das würden wir wirklich sehr gerne tun. Allerdings sind die ersten N-ZONE-Ausgaben bereits seit Jahren vergriffen. Mit Glück findest du eine Erstausgabe auf einem Flohmarkt oder bei Ebay.

Online-Duelle

nintendo Wi-Fi connection

Wenn ihr online gegen uns antreten oder uns mal bei *Animal Crossing: Wild World* besuchen wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundescode …

… für Mario Kart DS an:
Fabian.sluga@n-zone.de
Udo.crnjak@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de

… für Animal Crossing: Wild World an:
Christoph.kraus@n-zone.de

… für Tony Hawk's A. Sk8land an:
udo.crnjak@n-zone.de

Im N-ZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

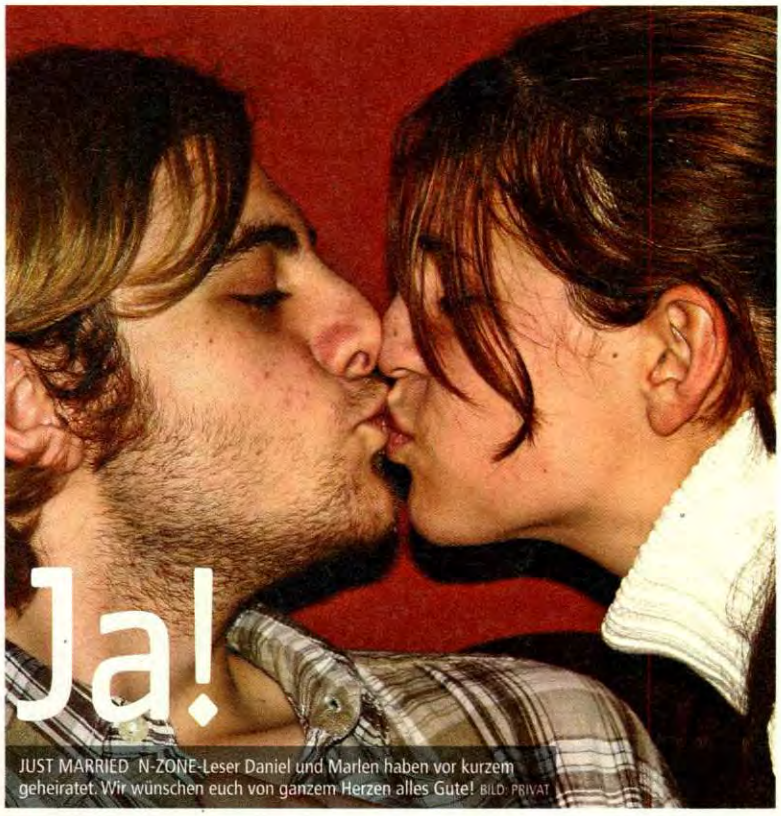
In diesem Monat geht's um *Super Smash Bros. Brawl.*

Mehr! Mehr!

Bahn frei fürs Spielerforum der nächsten Generation! Eure zahlreichen Beiträge und Ideen haben uns so sehr überwältigt, dass es nur eine Folge geben konnte: Wir stockten den Umfang auf vier Seiten auf und räumen euch nun noch mehr Platz ein für heiße Turniere, den Highscore-Wettbewerb und vieles mehr. Damit ihr wisst, was wann wo gespielt wird, stellen wir euch ab sofort im Fankalender aktuelle Treffen vor und vermitteln bei „Partner gesucht!" Wi-Fi-Kontakte. Als 100%-Profi darf sich bezeichnen, wer ein Spiel von vorn bis hinten durchgespielt hat und einen perfekten Spielstand aufweist.
In eigener Sache: Vielen lieben Dank an unsere Leserin Monika Rogowska aus Frankenthal für die Kirby-Plüschfigur!

CHRISTOPH KRAUS
20, Freier Redakteur

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails, schreibt an Spielerforum@n-zone.de!



Ja!

JUST MARRIED N-ZONE-Leser Daniel und Marlen haben vor kurzem geheiratet. Wir wünschen euch von ganzem Herzen alles Gute! BILD: PRIVAT

Kürzlich in unserem Postfach:

Liebe N-ZONE-Redaktion,
mein Verlobter Daniel Jaud ist ein riesiger N-ZONE-Fan und verschlingt euer Magazin regelrecht. Wir haben am 27. Mai geheiratet und ich möchte ihn unbedingt in eurem Heft mit diesem Gedicht überraschen. Er hat mir durch die schwerste Zeit meines Lebens geholfen und ich möchte ihm beweisen, wie sehr ich ihn liebe, indem ich meine Gefühle für ihn für alle lesbar offenbare. Ihr würdet mir einen riesengroßen Gefallen tun, da ich mir sicher sein kann, dass er es sieht, wenn es in „seiner" N-ZONE steht. Ich hoffe, ihr erfüllt meinen Wunsch, ich sage jetzt schon mal DANKE! Eure Marlen

Aber selbstverständlich erfüllen wir Herzensgrüße und wünschen euch beiden alles Gute für die Zukunft. Marlen und Daniel, diese Seite ist euch gewidmet!

Als ich dich das erste Mal sah,
war es mir auf Anhieb klar:
Du bist der, der mich glücklich macht,
bist für mich da, ob Tag ob Nacht.
Du hast mit mir meine Ängste bezwungen,
bist mit deinem Lächeln in mein Herz eingedrungen.
Ob du weinst oder lachst, ich bin für dich da.
Du warst mir schon immer so unglaublich nah.
Ich habe dir mein Herz geschenkt,
mein altes Leben an den Nagel gehängt.
Ich geh mit dir, egal wohin.
Ich steh zu dir, geh durch dick und dünn.
Du hast mir ein neues Leben gegeben,
will mit dir Freude und Trauer erleben.
Ich geb dir meine Hand, zum ewigen Bund,
hör hier ein „ja" aus meinem Mund,
Will mein Leben mit dir teilen,
für immer an deiner Seite verweilen.
Will dir hiermit sagen, du bist alles für mich.
Mein Schmaulischatz, ich liebe dich.
Mein Herz gehört für immer dir.
Egal was kommt: Was bleibt, sind wir.

Kuss, dein Schmaulimauli

Zockerzimmer

Melanie Schlennstedt
Melanies Liebeshymne auf Fox McCloud: „Mit dir kann ich lachen, kann ich weinen. Wenn Tränen kullern, weißt du, was sie meinen. Auf der Games-Welt bist du, Fox, mein allergrößter Held!" Und bei der Ankündigung von *Star Fox DS* ist Melanie wohl vollständig aus den Latschen gekippt!

Leserverhör
Manuela Römbach

STECKBRIEF
Spielername: Bongo Queen
Alter: 22 Jahre
Lieblingsspiele: Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World, Donkey Konga
E-Mail-Adresse: manuela.roembach@web.de

BILD: PRIVAT

Wow – schon wieder ein Mädel, das zockt! Gibt's denn noch mehr von deiner Sorte?
Ja klar, es gibt viele Mädels, die zocken. Jeden Abend treffe ich bei *Animal Crossing* einige in ihren Städten. Wer will, kann mich auch gerne in B.Q. City besuchen – würde mich freuen! Meine Stadtfrucht ist übrigens die Birne. Falls ihr diese schon habt, können wir auch gerne Items tauschen.

Jetzt mal Hand aufs Herz: Du stehst doch sonst bestimmt nur auf *Nintendogs*, oder?!
Nein, so ist es überhaupt nicht – immer diese Vorurteile! *grummel*
Ich spiele eigentlich alle möglichen Genres, wie Jungs eben auch. Ich habe sogar schon einige Erfolge gefeiert: 2005 bin ich deutsche Meisterin im Princess Cup von *Mario Kart: Double Dash!!* geworden. Dieses Jahr auf der NCON V habe ich den sechsten Platz beim Turnier zu *Mario Kart DS* belegt – dabei haben einige Jungs alt ausgesehen, als sie gegen micht antreten mussten! Meine beiden süßen *Nintendogs*-Welpen Spooky (ein Shiba Inu) und Quicky (ein Welsh Corgi) streichle ich trotz alledem immer wieder sehr gerne.

Oha! Na gut, wir nehmen alles zurück. Willst du noch etwas in der N-ZONE loswerden?
Ich finde es schade, dass es nur wenige offizielle Turniere bei uns gibt. Meistens muss man immer eine sehr lange Anfahrt in Kauf nehmen, um zu diesen Events zu gelangen. Generell komme ich mir auch bei Promotion-Aktionen im fränkischen Bereich sehr vernachlässigt vor. Wenn das ein Verantwortlicher bei Nintendo liest: Habt Erbarmen mit einer armen Nürnbergerin und veranstaltet künftige Events auch hier in der Nähe! ;-) Und danke nachträglich bei Sven („Skeletor"): Du hast mir damals einen Cube geschenkt und mich so wieder zum Spielen gebracht!

Mario Kart DS-Leserturnier

Leserturnier mal zwei: Wer nächsten Monat beim *Mario Kart DS*-Turnier dabei sein möchte, schickt eine E-Mail mit dem Betreff „Ich bin Asphalt-Rowdy!" an **Spielerforum@n-zone.de**. Wollt ihr beim *Metroid Prime Hunters*-Turnier mitballern, wählt den Betreff: „Ich bin Kopfgeldjäger!" Gebt unbedingt euren Namen, Nickname und Freundescode an. Stichtag für die Anmeldungen ist der **13. Juni!** Wir losen die Spieler zufällig aus und melden uns per E-Mail bei den Teilnehmern. Gratulation übrigens an Tim Büttner, der das fünfte N-ZONE-Leserturnier für sich entschied!

Die Vorrunde

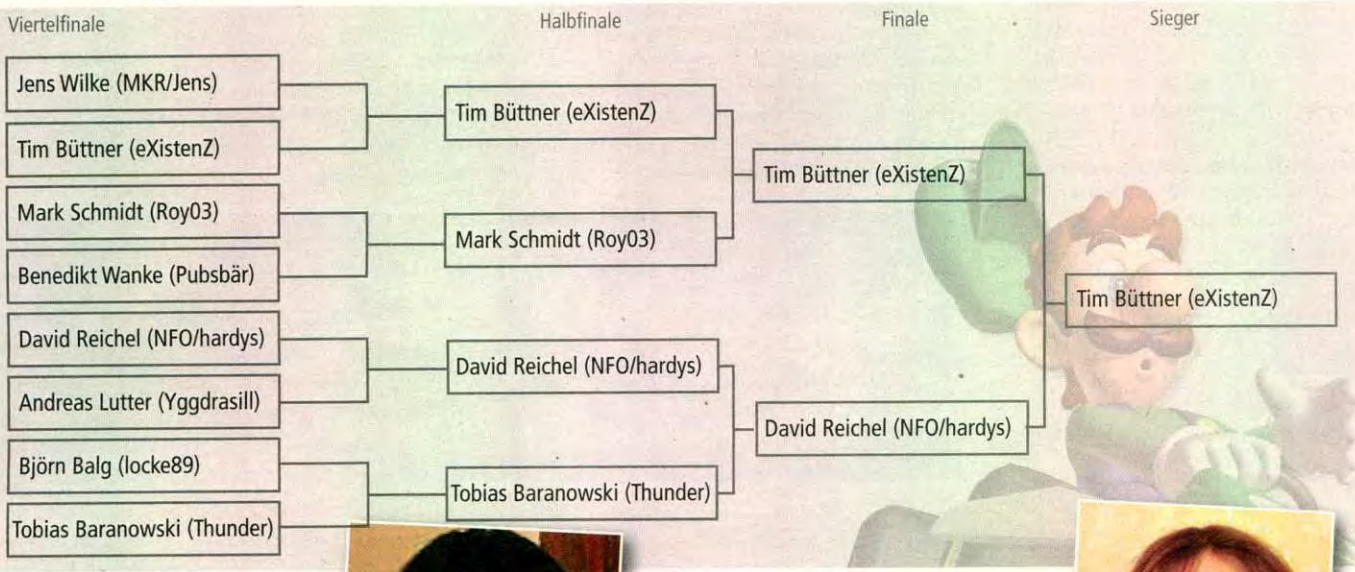
VORRUNDE

Jens Wilke (MKR/Jens)	VS	Thomas Empl (Moki 941)
Christian Rösner (NP*Kaito)	VS	Matthias Mühl (Mogry Fan)
Tim Büttner (eXistenZ)	VS	Simon Winzer (Gumba)
Benjamin Zeller (Benni)	VS	Bastian Clausdorff (Gagoze)
Sascha Kuznia (NFO Kawo)	VS	Tsetop Strasser (tseddaflex)
Mark Schmidt (Roy03)	VS	Konstantin Dimarakis (ChatRat)
Luke Krauser (Luki21abc)	VS	Christopher Döpper (Crasher 4)
Benedikt Wanke (Pubsbär)	VS	Rafael Chmielorz (Rafi)
Niclas Gottmann (-MKR- Niggi)	VS	Daniel Schmidt (Danschmi)
David Reichel (NFO/hardys)	VS	David Wollbaum (Magic)
Maik Styppa (McCool)	VS	Andreas Lutter (Yggdrasill)
Marcus Nähring (Milchkuh)	VS	Jonas Pogrzeba (Smoker)
Klaus Heil (Flake GER)	VS	Björn Balg (locke89)
Valentin Schacher (Plaseno)	VS	Tobias Frenz (chief)
Thomas Reisenegger (Olima)	VS	Markus Besser (Sephiroth)
Tobias Baranowski (Thunder)	VS	Jeremias Sukow (Sackratte619)

ACHTELFINALE:

Jens Wilke (MKR/Jens)	VS	Christian Rösner (NÜ*Kaito)
Tim Büttner (eXistenZ)	VS	Benjamin Zeller (Benni)
Sascha Kuznia (NFO Kawo)	VS	Mark Schmidt (Roy03)
Christopher Döpper (Crasher 4)	VS	Benedikt Wanke (Pubsbär)
Niclas Gottmann (-MKR- Niggi)	VS	David Reichel (NFO/hardys)
Andreas Lutter (Yggdrasill)	VS	Jonas Pogrzeba (Smoker)
Björn Balg (locke89)	VS	Tobias Frenz (chief)
Markus Besser (Sephiroth)	VS	Tobias Baranowski (Thunder)

Die Endrunde



Die Finalisten

DAVID REICHEL

ALTER: 15
NICKNAME: NFO/hardys
CLAN: NFernO
ERSTES SPIEL: Mario Bros.
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 524 Siege, 233 Niederlagen (Stand: 25. Mai)
MOTTO: *Once NFO forever NFO*

TIM BÜTTNER

ALTER: 20
NICKNAME: eXistenZ
CLAN: G37
ERSTES SPIEL: Castlevania: Symphony of the Night (PSone)
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 344 Siege, 117 Niederlagen (Stand: 23. April)
MOTTO: *Faster Than Fried*

Clans stellen sich vor | Folge 4

Team Darkfire

Gründung:
26.08.2005
Anzahl der Mitglieder:
10 Mitglieder
Clanleader:
Robert Brandl
(TDF|Sunblade, 16)
Co-Leader:
Lukas Bogad
(TDF|Metroiddestruktor, 17)
Stützpunkt:
Oberhausen & Wr. Neustadt
Webseite:
www.team-darkfire.tk

Metroiddestruktor
BILD: PRIVAT

Sunblade
BILD: PRIVAT

Auch Wii-Spiele generieren jeweils einen unterschiedlichen Freundescode. Hattet ihr euch ein anderes System erhofft?
Metroiddestruktor: Mir hätte ein einziger Code für alle Games besser gefallen, allerdings bin ich mit dem Weg, den Nintendo einschlägt und vermehrt auf Onlinegaming setzt, sehr zufrieden. Bei *Hunters* habe ich nur auf ein besseres Suchprinzip beim Spiel mit Freunden gehofft als bei *Mario Kart DS*, was sich zum Glück bewahrheitet hat.

Nutzt ihr den Voice-Chat in *Metroid Prime Hunters* manchmal als „Handy-Ersatz"?
Sunblade: (lacht) Ich habe gar nicht darüber nachgedacht, aber es wäre eine clevere Idee zur Verringerung der Telefonkosten. Der Voice-Chat wäre besonders bei denen sinnvoll, die im Ausland wohnen. Wahrscheinlich werden Metroiddestruktor und ich wie die Weiber plaudern, ohne dabei Kosten zu scheuen. ;-)
Metroiddestruktor: Ich habe den Voice-Chat schon einige Male für Gespräche mit Freunden aus der N-ZONE-Community und Clankollegen genutzt, da es zu teuer wäre, sie aus Österreich mit dem Handy anzurufen. So gesehen nutze ich ihn als Handy-Ersatz.

Euer Clan ist noch recht klein. Setzt ihr deshalb den Fokus auf *Hunters*?
Sunblade: Nebenbei werfen wir ja noch ein Auge auf *Metroid Prime 3*. Außerdem kommt es ja nicht auf die Größe des Clans an – Hauptsache, wir erbringen gute Leistungen und die Harmonie im Clan stimmt.

Lukas, bist du neidisch auf deine deutschen Kumpel, da es in Österreich keine kostenlosen Hotspots gibt?
Metroiddestruktor: Ja, darum beneide ich meine Kollegen, da diese so immer Wi-Fi-Zugang haben. Ich kann aufgrund meiner Geschwister nur abends spielen, daher hätte ich gerne Hotspots in meiner Nähe.

Fankalender

NCON V

Vom 21. bis 23. April trafen sich in Bad Münstereifel über 150 Spieler, um ein ganzes Wochenende lang unser aller Lieblingshobby voll auszuleben. Christoph war vor Ort und krallte sich den Mitorganisator Sascha Schmitz für ein Interview:

Hey, dich kenne ich doch aus der N-ZONE! Was hast du denn mit der NCON zu tun?

BILD: N-ZONE

Ja, war wirklich eine schöne Zeit bei euch als Praktikant! Die *Mario Tennis*-Runden waren genial! Ich bin 1. Vorstand des NCON e.V. und Mitorganisator bei unserer jährlichen Veranstaltung. Ich kümmere mich hauptsächlich um die Location und die Technik vor Ort.

Worin besteht der Reiz, Jahr für Jahr Europas größtes Nintendo-Fantreffen auf die Beine zu stellen?
Die Idee hinter der NCON ist es, Nintendo-Fans aus ganz Europa eine Möglichkeit zu bieten, sich persönlich kennen zu lernen, sich auszutauschen und ihre Lieblingsgames zu zocken. Leute gleichen Interesses zusammenzubringen und jedes Jahr ein größeres Treffen mit interessanten Turnieren auf die Beine zu stellen, ist für unser Organisationsteam schon seit fünf Jahren absolut motivierend.

Gibt es noch eine Sache, auf die du ganz besonders stolz bist?
Ganz besonders stolz bin ich auf das 24 Seiten starke NCON-Magazin, das man über unsere Homepage www.ncon.org gegen eine geringe Schutzgebühr bestellen kann. In unserem Magazin steht der Nintendo-Fan ganz im Mittelpunkt. In der ersten Ausgabe bieten wir beispielsweise einen Rückblick auf die ersten vier NCON-Veranstaltungen, interviewen den Miyamoto-Autogrammjäger Jonas Baeck und beleuchten Nintendos Hanafuda-Vergangenheit.

Unbedingt vormerken:

GECON (detaillierte Infos nächsten Monat), **Deutschland sucht den Super-Mario-Kart-Star** (16.09.), **NIGAN** (Ende September)

ALTE BEKANNTE Die meisten Teilnehmer kannten sich schon von den Vorjahresveranstaltungen. BILD: N-ZONE

BASTLER Philipp „Zippi" Schenk motzt hier gerade einen normalen GameCube zum DVD-Player auf. BILD: N-ZONE

Der 100%-Profi

Norman Hackbarth kommt aus Luckenwalde und hat sich in *Metroid Prime* besser geschlagen als die DFB-Elf in ihrem Heimatort. Welche Spielstände können andere Leser anbieten?

80% 85% 90% 95% 100%

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gingen! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Mario Kart DS (Nintendo DS)
- Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Bowsers Festung". Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Super Mario 64 DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü das „Spielzimmer" und dann „Gesucht! Gefunden!".
- Der beste Highscore gewinnt.

Soul Calibur II (GameCube)
- Spielt im „Originalmodus" den „Überlebenskampf" mit einem Charakter eurer Wahl.
- Die beste Zeit gewinnt.

Tetris DS (Nintendo DS)
- Entscheidet euch für den „Marathon" im „Standard"-Modus. Den Anfangslevel könnt ihr selbst bestimmen.
- Der höchste Punktestand gewinnt.

Habt ihr einen besonders guten Highscore aufgestellt, schickt uns bis einschließlich **15. Juni** eine E-Mail an **Spielerforum@n-zone.de** (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord! Wir melden uns dann bei den besten Teilnehmern. Die jeweils Besten dürfen sich dann ein Spiel ihrer Wahl wünschen.

Danke schön übrigens an Nintendo für die großzügige Bereitstellung der Preise!

Die ewige Bestenliste der wichtigsten Spiele

YOSHI: TOUCH & GO
Punkt-Attacke
638 Markus Lechner

SUPER SMASH BROS. MELEE
100-Men-Melee
56:40:06 Oliver Corbe
3-Minute-Melee
197 Oliver Corbe

MARIO KART DS
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:13:828 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
1:13:828 Sascha Bräuninger
Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger

WARIOWARE TOUCHED!
Ultra-Mix
369 Tobias Braner
Hardcore-Mix
999 Markus Steininger

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
Daisys Dampfer
1:41:027 Tobias Bauer
Wario-Kolosseum
2:00:464 Kristopher Will

SUPER MARIO 64 DS
Bob-omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys

METEOS: 5-Minuten-Zeitkampf
396.130 Christian Wutte

Highscores aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS (Luigi's Mansion)
Zeit / Name
1. 1:35:731 Sascha Bräuninger
2. 1:37:435 Julian Riederer
3. 1:37:488 Tim Büttner
4. 1:38:254 Stefan Mahrla
5. 1:38:307 Mark Schmidt
6. 1:38:476 Björn Balg
7. 1:39:500 Sebastian Mathys
8. 1:40:492 Tobias Schleifer
9. 1:48:994 Jens Dellhofen
10. 1:50:624 Alexander Henn

SOUL CALIBUR II (Zeitangriff Standard)
Zeit / Name
1. 1:48:08 Markus Steininger
2. 1:52:78 Dimitry Jarowoj
3. 2:05:12 Tobias Lehmann
4. 2:07:28 Julian Riederer
5. 2:07:40 Julian Revermann

ANIMAL CROSSING (AdsH-Bewertung)
Punkte / Name
1. 210.779 Lea Dernedde
2. 200.723 Lucas Riebesell
3. 132.689 Kristijan Zrinski
4. 50.351 „Starsarah"

SUPER MARIO 64 DS (Zum Explodieren!)
Punkte / Name
1. 403 Sebastian Mathys
2. 355 Marco Alello
2. 348 Fabiano Lai
4. 341 Ufuk Capkin
5. 337 Tobias Paulus
337 Matiyar Kiyani
337 Artur Belz
337 Markus Steininger
9. 335 Christian Rösner
10. 330 „Game Master Jens"

Partner gesucht!

Ihr wollt euer *Animal Crossing*-Heim anderen Lesern zeigen? In *Metroid Prime Hunters* sucht ihr Kopfgeldjäger? Wir verkuppeln Wi-Fi-Kontakte!

	Nick	Freundescode	E-Mail	
Animal Crossing: Wild World				
Sascha Sarodnick	Redfield	5111-7114-2856	SLelectronics@aol.com	Frucht: Kirsche
Leo Hilbert	Leo	1976-3738-0841	leo.hilbert@gmx.de	Frucht: Kirsche
Nils Grimm	Nils	0601-9818-7335	deluxecologne@googlemail.com	Frucht: Pfirsich
Constantin Becker	Conna	3178-9679-9714	nintendowifi@arcor.de	Frucht: Orange
Mario Kart DS				
Simon Eckelmeier	Simon	081664-410726	Simon.Eckelmeier@gmx.de	Talent: ●●●
Loreén Hille	SlimShady	012947-037164	loreenhille@@aol.com	Talent: ●●●
Andi Hammerl	Andi	352247-352705	happyversum@yahoo.de	Talent: ●●●
Daniel Hammerl	Daniel	511161-824429	kirbyrebling@yahoo.de	Talent: ●●●
Eike Schiejok	Zombie	214808-785716	Vegeta_1706@gmx.de	Talent: ●●●
Metroid Prime Hunters				
Yannic	Shadow	090264-757224	yannic_th@web.de	Talent: ●●●
Sebastian Wetzlmayr	Basti	369437-471139	rudolf.v@tele2.at	Talent: ●●●
Rene Maierhofer	Rene	541236-217162	rene.m@catv-bauer.at	Talent: ●●●
Nicolas	Trace	120329-219760	sn.maier@t-online.de	Talent: ●●●
Julian Nehlich	Juli	4811-0653-8950	julian_nehlich@gmx.de	Talent: ●●●

NUR KONZEPT? Sieht so die Oberfläche der Virtual Console aus? BILD: NINTENDO

Alles über die Virtual Console

Retro ist angesagter denn je – Nintendos Download-Service im Fokus!

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Herzlich willkommen zu unserer Flashback-Rubrik! Ab dieser Ausgabe werden sich besonders Nostalgiker und Freunde älteren Spielegutes hier wie zu Hause fühlen. Im Mittelpunkt stehen natürlich Nintendos neuer Download-Service mit dem klangvollen Namen „Virtual Console" und jede Menge Klassiker, die wir hier erneut einem konsequenten Herz- und Nierentest unterziehen: Was kosten die Spiele? Welche Titel sind den Download wert? Was kann der neue Classic-Controller? Wir werden die Fragen beantworten!

JETZT WIRD'S KONKRET!

Auf der E3 2005 haben wir noch über die bevorstehenden Klassiker orakelt, welche uns zum Start der Virtual Console erwarten könnten. In diesem Jahr hatte Nintendo die ersten Titelnamen parat. Zum Start des Wii und zur Einführung des Virtual-Console-Services sind *Super Mario Bros.*, *Super Mario World* und *Super Mario 64* verfügbar. Neben den klassischen *Mario*-Titeln ist es erfreulich, dass auch Fremdhersteller wie Hudson oder Sega ihre Helden auf Wii hüpfen lassen: So rast der blaue Igel Sonic the Hedgehog ebenso zum Start über den Bildschirm wie Vegetarier und Neandertaler Bonk, der mit seinem ersten Abenteuer vertreten ist. Die enge Kooperation mit Sega und Hudson könnte in der Zukunft für eine wahre Spieleflut sorgen, denn SEGA greift auf eine Bibliothek von über 1.000 Titeln zurück. Weitaus weniger, aber qualitativ genauso hochwertig sind die Titel von Hudson, First-Party-Publisher für NECs Exotenkonsole Turbo Grafx/ PC-Engine. So könnte das bekannte *Bomberman* demnächst auf Wii für eine hochexplosive Stimmung sorgen, während Fitness-Fanatiker mit *Final Match Tennis* auf dem Centre-Court stehen. Über den Preis der Spiele scheinen sich Nintendo, Hudson, SEGA und Co. allerdings noch nicht einig zu sein. Gerüchten zufolge sollen ältere Titel der 8-Bit-Zeit wenige Dollar k und N64-Klassiker bis zu 10 Dollar kosten könnten.

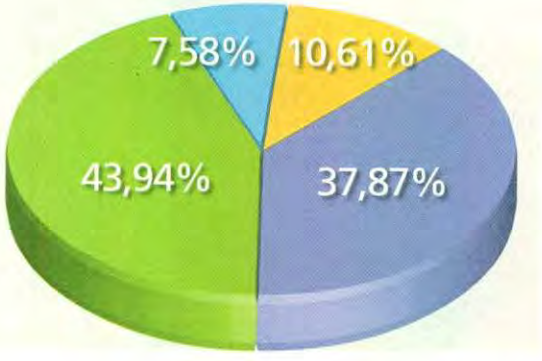
ABER WO SPEICHERT MAN?

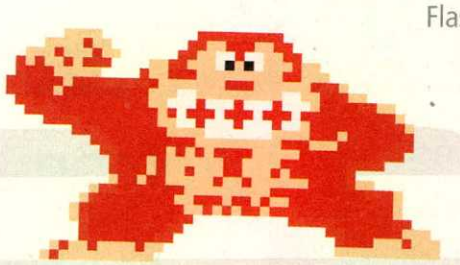
Gespeichert werden die zahlreichen Titel im internen 512 MByte großen Flash-Speicher des Wii, der bei Bedarf natürlich aufgerüstet werden kann. Gott sei Dank sind ältere Titel meist nur wenige MByte groß. Optisch wird sich an den Klassikern wohl nicht viel ändern. Zwar werden alle Titel eine Auflösung von 480 dpi unterstützen, ob es aber auch schärfere Texturen, eine polierte Präsentation oder weitere Features geben wird, ist zurzeit noch unklar, genau wie das finale Design der Benutzeroberfläche, das noch etwas bieder wirkt. Es bleibt also weiterhin spannend und damit die Wartezeit auf die Virtual Console von Wii nicht zu lange wird, gibt es auf der nächsten Seite die geballte Ladung italienische Klempnerpower!

» SEGA greift auf eine Bibliothek von weit über 1.000 Titeln zurück! «

Wie wichtig ist euch die Downloadfunktion „Virtual Console", die es auf Wii geben wird?

Eine nette Dreingabe (29 Stimmen)	43,94%
Sehr wichtig! Ein absoluter Kaufgrund! (25 Stimmen)	37,88%
Empfinde ich als überhaupt nicht wichtig (5 Stimmen)	7,58%
„Virtual Console"? Sagt mir gar nichts. (7 Stimmen)	10,61%



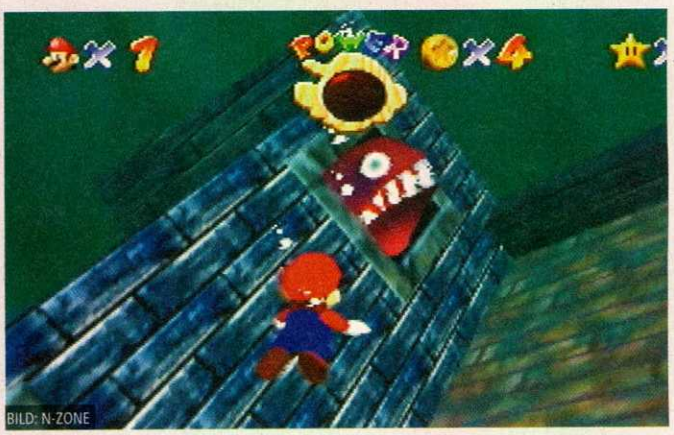


Angekündigte Titel

Super Mario 64 (N64, 1996)

Okidoki – was Nintendo 1996 zum Start des N64 allen Nintendo-Fans beschert, grenzt auch heute noch an Genialität, gelingt doch mit *Super Mario 64* der perfekte Sprung vom zweidimensionalen Plattformer in die dritte Dimension. Der System-Seller beschert dem N64 fantastische Verkaufszahlen und verzaubert Videospieler mit nichtlinearem Gameplay und 15 abwechslungsreichen Welten. Selbst nach über zehn Jahren können die witzigen Endgegner, das geniale Leveldesign und die neuen Ideen wie eisige Rutschpartien auf glatten Eisbahnen oder die drei verschiedenen Kappen, die Mario spezielle Fähigkeiten verleihen, begeistern. Shigeru Miyamoto setzt sich mit *Super Mario 64* ein Denkmal für die Ewigkeit, das bis heute als bestes Plattform-Abenteuer der Konsolengeneration gilt!

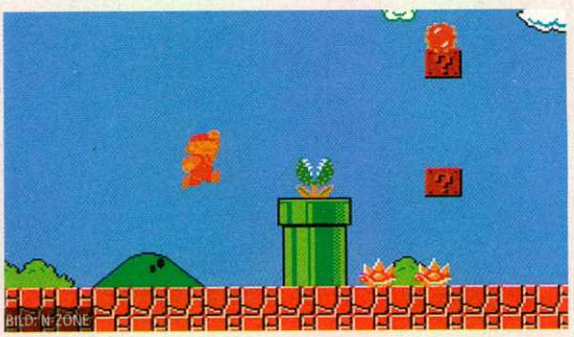
Hersteller:	Nintendo
Wertung:	★★★★★



Super Mario Bros. (NES, 1985)

Als eines der ersten seitlich scrollenden Jump & Runs der Videospielgeschichte tritt Mario 1987 auf dem NES an, um die Spielewelt zu revolutionieren. Das faszinierende Gameplay konzentriert sich auf Plattform-Kost, setzt als Sahnehäubchen aber jede Menge geheime Röhren und Warp-Zones obendrauf. Gut 20 Jahre später wirkt *Super Mario Bros.* zu einfach, um länger zu motivieren, kann aber als Spielehappen für zwischendurch gefallen. Gleichzeitig hält es den Weltrekord für das meistverkaufte Videospiel der Welt mit über 40 Millionen Exemplaren. Und das, obwohl der Titel an einem Freitag, dem Dreizehnten in die Läden kam!

Hersteller:	Nintendo
Wertung:	★★★½★



Super Mario World (SNES, 1992)

Unglaublich! Mit jeder neuen Konsole schafft Nintendo ein kleines Meisterwerk – die riesige Oberwelt führte Nintendo schon mit *Super Mario Bros. 3* ein, übertrifft sich aber mit *Super Mario World* mit seinen insgesamt 96 Levels in sieben kunterbunten Welten erneut. Vor allem neue Features wie der Drache Yoshi, auf dessen Rücken Mario nun reitet, und die geheimen Schalterpaläste, die erst im späteren Spielverlauf alle Geheimnisse von Dino Island preisgeben, sorgen für Langzeitmotivation. Ein Meilenstein, der 2002 auch den Weg auf den Game Boy Advance fand!

Hersteller:	Nintendo
Wertung:	★★★★½

Alle angekündigten Titel auf einen Blick

Titel:	System:	Jahr:
Super Mario Bros.	NES	1985
Super Mario World	SNES	1992
Super Mario 64	N64	1996

Titel:	System:	Jahr:
Bonk's Adventure	Turbo Grafx	1990
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1992

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Pokémon Link!

TIPPS | Neue Pokémon & Bonuspunkte

Pokémon Link ist ein lustiger Geschicklichkeitsspaß auf den Spuren von Tetris für Nintendos Doppelbildschirm-Konsole. Zwar kommt der Titel nicht an die Genialität des großen Vorbilds heran, Spaß macht er aber allemal. Damit die Pokémon euch nicht linken oder austricksen, hier ein paar kleine Tipps, wie ihr seltene Pokémon fangt und jede Menge Bonuspunkte einstreichen könnt. Auch auf dem DS gilt natürlich: Schnappt sie euch alle!

KNIFFELIG Um alle Pokémon zu linken, seid ihr mehrere Wochen lang beschäftigt. BILD: N-ZONE

TIPP: Libelldra und Banette

Im Team-Modus könnt ihr euch mit etwas Glück Libelldra und Banette schnappen! Für Libelldra muss einer der beiden Spieler das Mini-Game von einem anderen Modul bzw. vom Nintendo DS downloaden. Um Banette zu fangen, müssen beide Spieler ein eigenes Modul besitzen. Viel Glück!

TIPP: Donphan

Zockt mit einem Kumpel zusammen im Kampf-Modus. Nach fünf Kämpfen taucht das seltene Donphan hier und da auf.

TIPP: Hard-Modus

Wenn ihr den Abenteuer-Modus komplett durchgezockt habt, dann dürft ihr alle Levels noch einmal spielen – und zwar mit einem höheren Schwierigkeitsgrad!

TIPP: Bonuspunkte

Je weniger Pokémon am Ende eines Levels auf dem Bildschirm zu sehen sind, desto mehr Bonuspunkte könnt ihr einstreichen. Hier eine Übersicht:

Pokémon	Bonuspunkte
0	20.000
1	10.000
2	5.000
3	2.000
4	1.000
5+	0

TIPP: Agentenkarte

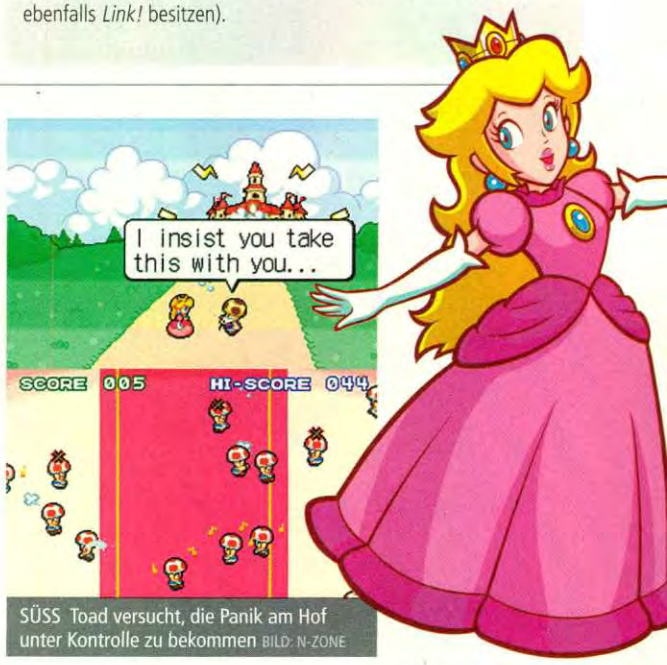
Eure Agentenkarte enthält euren Namen, euren Geburtstag und ein seltenes Pokémon! Es kann irgendein seltenes Pokémon sein, natürlich inklusive der extrem seltenen Pokémon (Kyogre, Rayquaza usw.) Wenn ihr mit einem Freund zusammen spielt, wird es in einem geheimen Lager auftauchen. Dort sind insgesamt 100 Pokémon zu fangen, unter denen sich auch weniger seltene Pokémon befinden. Das Problem: Das Pokémon auf eurer Agentenkarte wird sich nie ändern – die Chance auf eines der legendären Pokémon ist daher sehr gering (es sei denn, ihr habt viele, viele Freunde, die ebenfalls *Link!* besitzen).

Super Princess Peach

TIPPS | Minispiel mit Toad

Jahrelang musste sich die Prinzessin von Bowser entführen lassen bevor sie ihr eigenes Spiel bekam. Jetzt ist es endlich so weit und dabei macht die blaublütige Hoheit ihrem Klempnerfreund Mario in diesem abgedrehten und kunterbunten Jump&Run mächtig Konkurrenz. Bevor Peach mit Schirm Parry auf Reisen geht, um Mario aus den Klauen von Bowser zu befreien, steuert ihr Toad mit dem Stylus am Königshof, um die in Panik geratenen Einwohner zu beruhigen. Um dieses Spiel zu wiederholen, gibt es eine einfache Möglichkeit:

Haltet im Startbildschirm die R-Taste und drückt anschließend „Start", dann könnt ihr versuchen, euren eigenen Rekord bei der Pilzwuselei zu brechen!



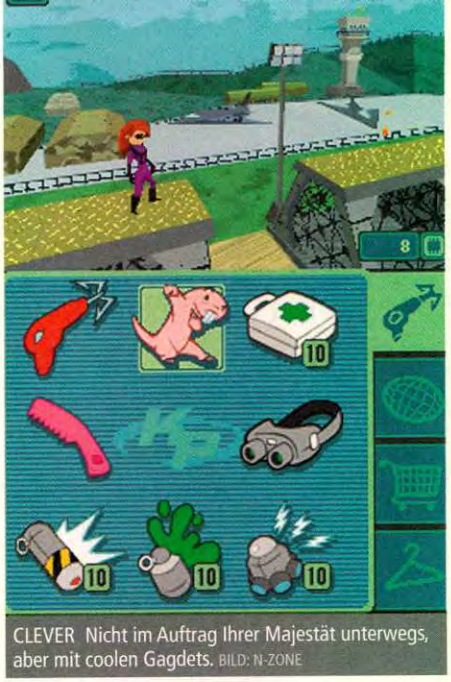
SÜSS Toad versucht, die Panik am Hof unter Kontrolle zu bekommen BILD: N-ZONE

Kim Possible: Kimmunicator

CHEATS | Agentenpower

Auch Geheimagentinnen können Hilfe gebrauchen. Etwa einen Cheat, der das Abenteuer zum Kinderspiel werden lässt. Drückt im Spiel L + R gleichzeitig und gebt dann folgende Codes ein:

Unendlich Leben:	Y, Y, Y, X
Extra-Leben:	A, A, A, Y, X, Y
Volle Gesundheit:	A, A, A, Y
Alle Gadgets:	Y, Y, X, B, A, Y, Y, A



CLEVER Nicht im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs, aber mit coolen Gagdets. BILD: N-ZONE

Power Rangers: Space Patrol Delta

CODES | Zugang leicht gemacht

Übernehmt das Kommando über die *Power Rangers: Space Patrol Delta* und rettet die Welt vor dem Untergang! Damit der Weltfrieden schnell wiederhergestellt ist, hier die Codes für das GBA-Abenteuer!

Episode 1:	ZZB
Episode 2, Mission 1:	ZVC
Episode 2, Mission 2:	ZVC
Episode 3, Mission 1:	ZVC
Episode 3, Mission 2:	!0G
Episode 4, Mission 1:	!XH
Episode 4, Mission 2:	R0G
Episode 4, Mission 3:	RXH
Episode 5, Mission 1:	Z2B
Episode 5, Mission 2:	V6C
Episode 5, Mission 3:	Q2B
Episode 6, Mission 1:	L6C
Episode 6, Mission 2:	!4G
Episode 6, Mission 3:	W8H
Episode 7, Mission 1:	R4G
Episode 7, Mission 2:	M8H
Episode 7, Mission 3:	0GD
Episode 8, Mission 1:	0BF
Episode 8, Mission 2:	SGD
Episode 8, Mission 3:	SBF

KULTSTATUS Mit unseren Cheats landet ihr direkt im letzten Level des Actionspektakels. BILD: N-ZONE

Medal of Honor: Rising Sun

CHEAT | Hilfe für die Mafia

Schippert ihr gerade durch den Pazifik? Dann stattet euch doch mal ganz einfach mit unendlicher Munition aus oder verpasst euren Kameraden ein paar Hüte gegen die glühende Sonne. Die aufgeführten Cheats müssen dazu einfach wie gewohnt unter dem dafür vorgesehenen Menüpunkt eingegeben werden.

Achilles Head:	Cichlid
Alle Replay-Items:	Loach
Sniper:	LELEUPI
Bullet Shield:	GOURAMI
Unsterblichkeit:	BENGAL
Unsichtbare Soldaten:	ZEBRA
Männer mit Hüten:	Tetra
Perfektionisten-Modus:	Botia
Gummi-Granate:	MOOR
Silberpatronen:	Pleco
Unendlich Munition:	Discus

SCHARMÜTZEL Mit unserem Cheat werdet ihr im Kampf sogar unsterblich. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Batman Vengeance	05/06
Bratz Rock Angelz	03/06
Call of Duty: Big Red One	05/06
Def Jam Vendetta	06/06
Die Chroniken von Narnia: Der König von N.	05/06
Die Unglaublichen – The Incredibles:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Enter the Matrix	01/06
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Himmel und Huhn	05/06
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06
LEGO Star Wars	01/06
Mario Kart Double Dash!!	12/05
Mario Party 4	02/06
Mario Superstar Baseball	01/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Outlaw Golf	04/06
Pac-Man World 2	01/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Prince of Persia	06/06
Shrek SuperSlam	01/06 / 02/06
Sonic Heroes	03/06
Spartan Total Warrior	05/06
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
SSX 3	01/06
SSX on Tour	01/06
Super Mario Sunshine	02/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	02/06
Game Boy	
Die Unglaublichen – The Incredibles:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Donkey Kong Country 2	02/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Mario & Luigi: Superstar Saga	06/06
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde:	
Durch dick und dünn!	06/06
Yu-Gi-Oh Ultimate Masters Edition – World Championship Tournament	06/06
Nintendo DS	
Mario Kart DS	06/06
Puyo Pop Fever	06/06
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06
N64	
Super Smash. Bros.	06/06

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Hier stehen wir euch in Zukunft mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

LADENKETTE? Insgesamt gibt es drei verschiedene Ausbaustufen. BILD: N-ZONE

Animal Crossing

Liebes N-ZONE-Team,
ich brauche dringend eure Hilfe. Und zwar habe ich zu Ostern *Animal Crossing: Wild World* für den DS bekommen und nun kommt ja jeden Freitag der verrückte Reiner, aber ich weiß nicht, wie ich in sein Zelt komme – trotz des Passwortes, welches ich von anderen Tieren bekomme.

N-ZONE „Die Codes des verrückten Reiners (der schreibt sich tatsächlich so) erhältst du von unterschiedlichen Dorfbewohnern. Also hast du im Prinzip alles richtig gemacht, allerdings könnte es sein, dass du einen veralteten Code benutzt hast. Sprich doch erneut mit den Nachbarn, denn der Code wechselt des Öfteren.

Werte Redakteure,
ich habe eine Frage zu Tom Nooks Geschäft. Der jetzige Status ist HyperNook, Öffnungszeiten 9-22 Uhr, Schiebetür und zweites Stockwerk, Schaufenster. Wird sich HyperNook noch einmal vergrößern. Werden sich vielleicht auch die Öffnungszeiten ändern? Wenn ja, wie viel Geld muss ich in das Geschäft investieren?

N-ZONE Nein, Tom Nook vergrößert seinen Laden nach dem Umbau zu HyperNook leider nicht mehr. Für alle Leser, die nicht genau wissen, wann der Waschbär seinen Laden umkrempelt, stellen wir hier sämtliche Aufbaustufen noch einmal zusammen:
SuperNook: 25.000 Sternis ausgegeben
MegaNook: 90.000 Sternis ausgegeben
HyperNook: 240.000 Sternis ausgegeben

Super Smash Bros. Melee (GC)

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich habe ein großes Problem bei *Super Smash Bros. Melee*. Ich kriege einfach keine neuen Spieler (außer Roy, Marth, Junger Link, Luigi & Dr. Mario). Könnt ihr mir sagen, wie ich neue Spieler freischalte?

Jan-Philipp Eggert (per E-Mail)

N-ZONE Hallo Jan-Philipp, da wollen wir doch mal Abwechslung in den monotonen Reigen deiner *Smash Bros.*-Kämpfer bringen. Insgesamt gibt es elf versteckte Charaktere im Spiel. Fünf davon hast du bereits freigespielt, hier sind die anderen sechs Kandidaten für den Ring. Viel Spaß damit!
- Ganondorf: Entweder bestehst du das 29. Event oder du bestreitest 600 VS-Matches.
- Falco: Entweder kämpfst du 300 VS-Matches oder du gewinnst den 100-Mann-Melee-Wettbewerb.
- Pikchu: Gewinne das 37. Event oder bestreite 200 VS-Matches.
- Pummeluff: Spiel 50 VS-Matches oder beende den Classic- oder Adventure-Modus mit einem beliebigen Charakter.
- Mewtu: Spiel *Super Smash Bros. Melee* 20 Stunden lang oder 700 VS-Matches.
- Mr. Game & Watch: Entweder spielst du 100 VS-Matches oder du schaffst mit allen 25 Kämpfern den „Zerstöre die Zielscheiben"-Modus. Alternativ kannst du auch mit den 25 Charakteren den Classic-Modus durchspielen.

The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)

Hallo, liebe N-ZONE-Redaktion!
In *The Legend of Zelda: The Minish Cap* muss ich nur noch ein Fragment vereinen, mir fehlt nur noch ein Herzteil und ich muss noch das letzte Haus vermieten! Ich denke mal, dass das alles miteinander zusammenhängt. Als ich das Spiel letztens ein zweites Mal durchgespielt habe, ist mir aufgefallen, dass der Vermieter sagt: „Wenn man die Katzen hier wegkriegt, dann könnte man hier ein großes Haus bauen!" Die Katzen habe ich auch schon weggescheucht, aber ich weiß nicht, wie ich das Haus bauen bzw. bauen lassen soll! Könnt ihr mir weiterhelfen?

NORMAN HACKBARTH (PER E-MAIL)

N-ZONE Hallo Norman, wir können dir zumindest sagen, dass es nichts mit dem Haus und den Katzen zu tun hat. Nach unseren Erfahrungen ist es nämlich nicht möglich, ein drittes Haus zu bauen! Wir hoffen, dir damit wenigstens etwas geholfen zu haben!

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GB)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GB)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Die N-ZONE-Redaktion steht für ehrliche, unabhängige und kompetente Berichterstattung. Was hältst du von der N-ZONE-Redaktionsgarantie?
❑ Einfach super! ❑ Ist mir egal
❑ Find ich schlecht, weil _____

4. Ab sofort versehen wir alle Bilder und Videos mit einer Quellenangabe. Was hältst du von dieser Information?
❑ Sehr schön! ❑ Ist mir egal
❑ Ich finde die Quellenangaben überflüssig.

5. Wir vergeben ab sofort nur noch Einschätzungen zu Versionen, die wir selbst spielen durften. Was hältst du davon?
❑ Finde ich sehr gut ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte System besser.

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage E3-Berichterstattung	___	❑	❑	❑
Halo 3	___	❑	❑	❑
BioShock	___	❑	❑	❑
Gears of War	___	❑	❑	❑
Stranglehold	___	❑	❑	❑
MotoGP 2006	___	❑	❑	❑
Hitman: Blood Money	___	❑	❑	❑
The Da Vinci Code – Sakrileg	___	❑	❑	❑
Rockstar Games präs. Tischtennis	___	❑	❑	❑

8. Mit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?
❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

9. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?
❑ Kann sie leider nicht nutzen ❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Verwende normalen DVD-Player ❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

10. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?
Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Test: _____ Vorschau: _____ Spiel-Trailer: _____
Film-Trailer: _____ E3-Messebericht: _____

11. Ab dieser Ausgabe bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der dem Heft beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?
❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze, wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:
Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Seit welcher Ausgabe liest du die N-ZONE? (Aktuelle Ausgabe: 07/2006)
Ausgabe: ____/____

16. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

17. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

18. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

19. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?
_____

20. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?
_____

21. Leserchart: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

22. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-Zeugnis 07, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnen Sie drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer Ihres Favoriten" (Beispiel: Schreiben Sie „NZ LC 15", wenn *Metroid Prime* Ihr absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer Ihres Favoriten" (Beispiel: Schreiben Sie „NZ MW 05" und wählen Sie somit *DK: Bongo Blast* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schicken Sie eine SMS mit dem jeweiligen Gewinnspielkennwort, z. B. „NZ 16" an unten stehende Nummer.

Meinung per SMS

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.
Senden Sie einfach eine SMS mit dem Text: „NZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01 Age of Empires	DS
02 Baten Kaitos Origins	GC
03 Big Brain Academy	DS
04 Children of Mana	DS
05 DK: Bongo Blast	GC
06 Diddy Kong Racing	DS
07 Electroplankton	DS
08 Excite Truck	Wii
09 Final Fantasy III	DS
10 Harvest Moon	GC/DS
11 LEGO Star Wars II	GC/DS/GBA
12 Jump Super Stars	DS
13 Metroid Prime: Pinball	DS
14 Metroid Prime 3: Corruption	Wii
15 Project H.A.M.M.E.R.	Wii
16 Pokémon Diamond & Pearl	DS
17 Pokémon Mystery Dungeon	GB
18 Pokémon Ranger	DS
19 Rayman Raving Rabbits	Wii
20 Red Steel	Wii
21 Riviera: The Promised Land	GBA
22 Starfox DS	DS
23 Super Mario Galaxy	Wii
24 Super Paper Mario	GC
25 Super Smash Bros. Brawl	Wii
26 Zelda: Phantom Hourglass	DS
27 Zelda: Twilight Princess	GC/Wii
28 Wario Ware: Smooth Moves	Wii
29 Wii Sports	Wii
30 Yoshi's Island 2	DS

LESERCHARTS

01 Animal Crossing: Wild World	DS
02 Battalion Wars	GC
03 Chibi Robo!	GC
04 Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05 FIFA Street 2	GC
06 Ice Age 2	DS/GB/GC
07 Kirby: Power Paintbrush	DS
08 LEGO Star Wars	GC
09 Mario & Luigi: Partners in ...	DS
10 Mario Kart DS	DS
11 Mario Kart: Double Dash!!	GC
12 Mario Smash Football	GC
13 Mario Party 7	GC
14 Metroid Prime Hunter	DS
15 Metroid Prime	GC
16 Metroid Prime 2: Echoes	GC
17 Nintendogs	DS
18 Need for Speed: MW	GC
19 Need for Speed Undergr. 2	GC
20 Pokémon Link!	DS
21 Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
22 Resident Evil Zero	GC
23 Resident Evil 4	GC
24 Super Mario Smash Bros.	GC
25 Super Mario 64 DS	DS
26 Super Princess Peach	DS
27 Tetris DS	DS
28 Trauma Center	DS
29 Viewtiful Joe: DT	DS
30 Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: siehe oben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@play-zone.de
www.play-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Redaktionsdirektor Hans Ippisch

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Fabian Sluga
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Udo Crnjak, Thomas Eder, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christoph Kraus, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Marius Wallat

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Lars Kromat

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.play-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 859-5464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.play-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ZKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Die Kolumne

Wii und das Fernsehen

Wenn *RTL aktuell*, das *Nachtjournal* und die *RTL II News* über Nintendo berichten, dann muss schon eine echte Revolution auf dem Vormarsch sein. Es scheint tatsächlich so, als hätte sich Wii, die innovative Konsole mit dem einprägsamen Namen, als echter Geniestreich erwiesen, um den Massenmarkt zu erschließen. Wird Videospielen wieder salonfähig, nachdem unser Hobby lange Zeit als brutal und amoklaufförderndnd verurteilt wurde? Denn mit den gezeigten Fernsehbildern (zwei Menschen imitieren Tennisschläge vor dem Bildschirm – Kameraschwenk – Wii wird gezeigt) strahlt man eine wegweisende Botschaft aus: Spielen macht Spaß, jeder kommt dank des neuen Eingabegeräts damit zurecht und allzu teuer ist der Zeitvertreib ebenfalls nicht. Könnte Wii also so etwas wie ein neuer „Family Computer" (Famicom, NES) werden – eine Konsole, vor der sich die ganze Familie versammelt? Die Zukunft wird zeigen, ob sich nichtspielende Erwachsene eine Konsole ins Wohnzimmer holen, denn die Hemmschwelle Preis scheint diesmal nicht zu greifen: Kürzlich bestätigte Nintendo, dass Wii in Japan die magische Preisschwelle von 25.000 Yen (knapp 175 Euro) nicht überschreitet. Wie wär's damit: Hardware und *Wii Sports* in die Verpackung, Etikett „€199,-" drauf und ab in die Läden! Wie kann Nintendo eurer Meinung nach mehr Spieler gewinnen? Schreibt an redaktion@n-zone!

Kurioses aus der Videospielbranche:

PerfectHead

Nicht erst seit EyeToy kann man sein eigenes Spiegelbild auf dem Bildschirm betrachten. Der Rare-Shooter *Perfect Dark* (N64) sorgte seinerzeit unter anderem durch den PerfectHead-Modus für Aufsehen. Mittels Game Boy Camera und Transfer Pak sollte es möglich sein, eigene Fotos ins Spiel einzuspeisen und einem virtuellen Bot eine neue Textur zu verpassen. Ein „toller" Gedanke für die auf ein sauberes Image bedachte Nintendo-Werbeabteilung: In einem N64-Spiel kann man Freunde, Eltern und Lehrer erschießen!

REST Im Quellcode findet sich die Funktion noch immer. BILD: N-ZONE

So zog man kurzerhand die Notbremse und ließ Rare sämtliche PerfectHead-Modi entfernen. Trotz aller Vorsicht findet sich im Quellcode weiterhin der Menüpunkt „Take picture" als Hinweis auf den Kamera-Modus „PerfectHead". Findige Hacker fanden zwar noch weitere Menütexte im Quellcode, doch die Option wurde komplett stillgelegt und kann selbst mit Schummelmodulen nicht reaktiviert werden.

Was wird gespielt bei ...

Oliver Beck

Oliver Beck ist 25 Jahre alt und PR-Manager bei der deutschen Niederlassung des Spiele-Herstellers Midway.

Moment mal! Dich kenn ich doch aus der N-ZONE, oder?
Gut möglich! Bis vor kurzem habe ich als Freier Redakteur den einen oder anderen Artikel für N-ZONE, PLAYZONE und XBOX-ZONE verbrochen.

Was spielst du im Augenblick?
Trauma Center: Under the Knife (Nintendo DS)
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn? (Nintendo DS)
Biene Maja: Süßes Gold (Game Boy)

Was gefällt dir an den Spielen?
Die Innovation, die Nutzung des Touchscreens, die nette Optik.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Bros. 3 (NES),
Super Mario 64 (N64) und
International Superstar Soccer Deluxe (SNES),
weil sie kompromisslosen Spielspaß bieten.

Was gefällt dir am Wii am meisten?
Natürlich der innovative Controller!
Madden NFL 07 macht tierisch viel Spaß damit!

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Die wurde sogar schon angekündigt:
Pro Evolution Soccer.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Pong

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?
Sport

Welches Multiplayer-Game spielst du?
World of Warcraft,
NBA 2k6

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Der Himmel ist blau, das Wasser ist nass, Frauen haben Geheimnisse.

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Mit *Pokémon Stadium 2*, dem Nachfolger der erfolgreichen Arena-Klopperei rund um Nintendos Taschenmonster, wurde in der N-ZONE 08/01 einer der letzten Hits für das Nintendo 64 vorgestellt. Im Testteil bestachen die *Zelda*-Episoden *Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons*, die 92 Prozent abräumten. Leider fanden die von Capcom entwickelten Titel trotz sehr guter Kritiken nur wenige Käufer. Kurios: *Donkey Kong Racing*, das auf dem Cover der N-ZONE 08/01 gezeigt wurde, erschien nie im Handel.

HEFTVORSCHAU

N-ZONE 08/06 ab 05. Juli am Kiosk!

BILD: NINTENDO

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:
Pro Evolution Soccer (DS)
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Elebits (Wii)

| Test + Lösung + Lesermeinungen

New Super Mario Bros.

Mario ist zurück! Wir sagen euch nicht nur, wie gut die deutsche Version geworden ist, sondern präsentieren euch auch die Meinungen der N-ZONE-Leser aus unserem Sneak Peak (siehe Test ab Seite 74) sowie eine ultimative Komplettlösung mit sämtlichen Geheimnissen und Abkürzungen!

| Test

BILD: NINTENDO

Electroplankton

Wir stellen euch den abgedrehten Esoterik-Entspannungs-Mix für den DS ausführlich vor.

| Vorschau

BILD: UBISOFT

Red Steel

Der zweite Ego-Shooter für Wii macht *Metroid Prime 3* Konkurrenz. Wir haben neue Eindrücke!

| Test

BILD: N-ZONE

Big Brain Academy

Wir testen den Gehirn-Trainer und untersuchen wissenschaftlich, ob die IQ-Spiele was taugen.

Lesefutter für Konsolenfans

XBOX-ZONE 07-08/06
E3 2006, Halo 3, BioShock, Gears of War, Hitman: Blood Money, Moto GP 2006 und Rockstar Tischtennis

PLAYZONE 07/06
E3 2006, PlayStation 3, Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII, Gran Turismo HD, God of War II, Hitman: Blood Money

EDGE 08/06
Heavenly Sword, Red Steel, Alone in the Dark und eine Reportage zum Thema Mobile Gaming

CVG 07/06
PlayStation 3, Nintendo Wii, WWE SmackDown! vs. RAW 2007, FIFA Fußball-WM 2006 und Sonic the Hedgehog

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.